免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪の恶 Aogu 合니다 小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.176

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年4月27日

页数：214页

貌似最近有点累。

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.176
专题企划
沸腾的热血世界
"《热血》系列"全解读
研究中心
生化危机 启示录
3DS
特快专递
写真女友
PSP
英雄幻想曲
PSP
机动战士高达
木马的轨迹
PSP
攻略透解
重力异想世界
PSV
仙境传说 奥德赛
PSV
幻想水浒传 交织百年之时
PSP
赠品
《新・深爱》
主题海报

北通 BETOP

轻松源于专业 MVP

无线轻松

北通MVP电玩电脑无线手柄

MVP源自对体育场上表现最佳运动员的赞赏称呼
北通MVP系列凝聚北通各类电玩产品中最顶尖的代表
专业的品牌技术体现，只为带给玩家游戏的轻松体验
无线、智能、环保、精巧
"北通MVP系列，轻松源于专业"

北通MVP球王2 无线手柄

型号：BTP-2269 PS3/PC

- 无线2.4G零延迟手柄
- 6轴加速感应功能
- 内置锂电池40小时续航
- 适用于PS3主机及PC电脑平台

北通MVP特洛伊 无线手柄

型号：BTP-2276 PS3/PC

- 无线2.4G零延迟手柄
- 柔和弹力方向键
- 智能省电控制
- 适用于PS3主机及PC电脑平台

北京尊瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩
沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 | 济南数码引擎电玩
郑州阿芙姝电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳鑫鑫电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德漫游岛

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

本辑特别关注

超越常识的存在，反重力的世界！

系统详解
全关卡详解
全奖杯资料

重力异想世界 PSV

攻略透解 P080

攻略透解 P095

诸神黄昏后的剑与魔法世界
手执兵器迎战灭世巨人

系统详解
职业向导
全流程攻略
全BOSS对策

仙境传说 奥德赛 PSV

历代英雄守卫世界的壮丽篇章

攻略透解 P124

系统详解
流程攻略
108星全收集

幻想水浒传 交织百年之时 PSP

卷首语

虽然寒冬尚未尽去，但游戏界已经早早地焕发了生机。继上一辑《掌机王SP》带来4大游戏攻略后，本辑的内容也同样丰盛。《仙境传说 奥德赛》和《重力异想世界》都是近期PSV平台值得一玩的佳作，而《幻想水浒传 交织百年之时》令沉寂了一段时间的PSP激起了不小的波澜，3DS方面则有《生化危机 启示录》的大篇幅研究，相信能满足不同玩家的需求。放眼未来，3DS平台的游戏阵容依旧华丽，而PSV也会随着美版的发售迎来新一波软件潮流。作为一个玩家，如果不是鲁叔级别的，还是得理性消费才行（详情参见本辑“小编寄语”）。

苍穹

“《热血》系列”曾给FC玩家带来了难以磨灭的愉快记忆。尽管并非诞生于掌机平台，但是该系列在GB、GBA、NDS乃至3DS上都曾推出过相关作品。这次的“专题企划”中，我们就为大家带来该系列的完全解读，带您寻回快要逝去的“热血”精神。

专题企划 P051

沸腾的热血世界
——“《热血》系列”全解读

掌机王Sp VOL.176

封面用图：幻想水浒传
交织百年之时
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.176

http://www.tudou.com/programs/view/5bqHaPSR66E/
密码 wo0316

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下。

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

掌机情报站
掌机情报站 4
Lancer专栏 8
Darkbaby专栏 9
掌机销量榜 10

黄金眼
黄金眼 11
黄金眼REVIEW——最终幻想 零式 13

三次元空间
深爱工具 15
真·三国无双 VS 16

前线狙击
黑豹2 如龙 阿修罗篇 18
第2次超级机器人大战Z 再世篇 20

新作拼盘
武士与龙 28
哆啦A梦 野比与奇迹之岛 动物冒险 29
未来日记 第13个日记所有者 RE：WRITE 29
雷曼 起源 30
13号小队 30

特快专递
机动战士高达 木马的轨迹 31
英雄幻想曲 34
写真女友 38

游戏一品轩
游戏一品轩 46

专题企划
沸腾的热血世界——“《热血》系列”全解读 51

游戏文化频道
游戏性讨论分析（三） 72
乱斗游戏漫谈（一） 76

CONTENTS 目录

攻略透解

重力异想世界 80
仙境传说 奥德赛 95
幻想水浒传 交织百年之时 124

掌机软件学院

PSV上看大片？简单几步压制PSV高清视频 140
烧录卡新闻站 143

市场动态

掌机市场扫描 144
硬件短消息 146

研究中心

生化危机 启示录 148

下崽工房

真·三国无双 NEXT 158
雷顿教授与奇迹假面 158

专区地带

游戏万花筒 160
经典主题乐园 164
便携领域 166
白金殿堂 170
欧美流行风 174
游戏美图秀 176
战车浪漫 178
轻松日语教室 180
掌机研究所 182
游戏边缘地 184

掌门人

掌门人 186
FAQ电台 192
交流空间 194
吐槽记事簿 196
小编寄语 198

掌机王自由谈

续写崭新传说的起点——简评《魔装机神2》 200
玩家点评 203

其他

中奖名单 50
火热秘技 204
掌机游戏综合发售表 206
口袋光环 精彩内容导视 208

游戏索引

NDS	
RPG工具DS+	47
Zen 弹珠台 3D	48
宝藏大师	48
女孩的憧憬 闪亮亮的护士物语	47
PSP	
艾露库罗娜的工作室 致亲爱的乙女	光盘
第2次超级机器人大战Z 再世篇	20、光盘
黑豹2 如龙 阿修罗篇	18
幻想水浒传 交织百年之时	124、光盘
机动战士高达 木马的轨迹	31、光盘
魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮	48
三极姬 三国乱世 霸天之令旗	47
实况力量职业棒球2011 决定版	46
伟大战斗 全面爆破	光盘
未来日记 第13个日记所有者 RE：WRITE	29、光盘
我的朋友很少 携带版	光盘
写真女友	38、光盘
妖精的尾巴 杰尔夫觉醒	光盘
英雄幻想曲	34、光盘
营救火柴人	49
3DS	
电波人RPG	光盘
哆啦A梦 野比与奇迹之岛 动物冒险	29
雷顿教授与奇迹假面	158
雷曼 起源	30
深爱工具	15
生化危机 启示录	148
真·三国无双 VS	16、光盘
PSV	
13号小队	30
国王、魔王与7公主 新·王样物语	光盘
兽族崛起	光盘
武士与龙	28、光盘
仙境传说 奥德赛	95、光盘
真·三国无双 NEXT	158
真实格斗	光盘
重力异想世界	80、光盘

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT

Koei Tecmo Games发布2011财年前三季度财报，实现黑字

Koei Tecmo Games集团于2012年2月6日，发布了集团2011财年前三季度（2011年4月1日~2011年12月31日）的业绩情况。

财报中显示，2011财年前三季度，Koei Tecmo Games集团共创销售额208亿6000万日元，相比去年同期提高了7.1%；营业利润为18亿300万日元，相比之下，去年同期则是9亿3500万日元的营业损失；经常利润17亿2000万日元，去年同期则为2亿4600万日元的经常损失；前三季度公司创下了6亿6600万日元的纯利润，而去年同期则是9100万日元的赤字。相比去年同期，Koei Tecmo Games实现了大幅度的增收增益，成功达成黑字转换。

游戏软件事业部门营业额为133亿7700万日元，利润13亿7000万日元。其中面向日本国内和亚洲地区发售的新作《真·三国无双 NEXT》，活用了新主机PSV的硬件特性，获得了玩家们的好评。PS3、Xbox 360平台的《无双大蛇2》销售成绩喜人，而旧作的下载内容销售成绩稳定，面向海外发售的多款游戏销量也顺风顺水。新旧软件的稳定销售，以及追加下载内容的不断更新，为公司实现了增收，业绩相比去年同期得到了大幅度改善。

在线·移动游戏部门营业额42亿3600万日元，利润7亿4800万日元。社交游戏方面，主打游戏《100万人的信长之野望》、《100万人的三国志》表现出色，再加上公司积极投放新作，目前公司社交游戏的累计注册会员数已经突破了500万人。此外，《100万人的胜利海报》、《100万人的战国无双》开始向智能手机平台提供服务，在全球市场也投放了多款作品。在线游戏方面，《真·三国无双Online》、《大航海时代Online》开始发售实体版，成绩稳定。

2月 9日

Koei Tecmo Games于本日提供PSV游戏《真·三国无双 NEXT》的升级包下载。通过此次升级，游戏战斗画面中同屏出现的敌兵人数得到了极大幅度的提升，更进一步地增加了游戏的爽快感。此外，通过此次升级，将实现日版玩家与稍后发售的欧美版的玩家共同进行争霸模式。2月16日，公司于PS Store提供了游戏的新体验版下载，新体验版中的同屏敌军数与升级后的新版本持平，厂商希望通过此次体验版的更新，能让新玩家更好地体验到游戏战斗的真正魅力。

2月 9日

PSV版《英雄传说 零之轨迹》正式情报公开。游戏正式名称为《英雄传说 零之轨迹 进化版》，并非由Falcom自身进行发售，而是交由角川Games来发行。游戏将于今年夏季发售，其中实体版售价为6090日元，下载版售价5040日元。相比PSP版，PSV版除了在画面上有所强化、并如之前宣传的全程语音化之外，还将采用全新编曲的BGM，追加全新的支线任务，追加活用PSV触摸和陀螺仪功能的迷你游戏等新内容。

事件 EVENT

Bandai Namco集团发布2011财年前三季度财报，集团中期计划发表

Bandai Namco集团于2月10日发布2011财年前三季度（2011年4月1日～2011年12月31日）的业绩状况。前三季度，集团营业利润为3233亿9700万日元，相比去年同期提升12.3%；营业利润307亿8300日元，相比去年同期大幅提升85.3%；经常利润308亿1100万日元，相比去年同期提升85.9%；前三季度纯利润163亿100万日元，相比去年同期大幅增长343.7%。

与家用游戏、影像事业相关内容的部门销售额1514亿1100万日元，相比去年同期增长了16.2，部门利润116亿3600万日元，相比去年同期大幅增长227.5%。家用游戏方面，PS3平台的《无尽传说》出货76万套、《高达 极限VS.》出货55万套；PSP版《AKB1/48 星恋关岛》出货41万（日本）；NDS《海贼王 巨人之战2》出货35万套（以上均为日本地区出货量）。影像事业方面，《机动战士高达UC》、《虎与兔》等都获得了非常不错的成绩。

玩具事业方面，《假面骑士》、《海贼战队》等商品在日本国内保持着相当高的人气，《纸盒战机》等模型玩具以小学生为主要销售对象，销售情况稳定。玩具事业部门共创下销售额1335亿7000万日元，相比去年同期提升14.8%；利润174亿8500万日元，相比去年同期提升28.9%。娱乐设施部门，日本国内成绩依然不错，而海外市场虽然由于环境苛刻导致销售额降低，但是在利润方面依旧比较稳定。前三季度娱乐设施部门销售额459亿6700万日元，相比去年同期微减1.1%；利润18亿2700万日元，相比去年同期提升25.7%。

由于第三季度经营情况不错，公司向上调整了整个财年的预期业绩，其中财年预期营业额从之前的4200亿日元上调至4400亿日元、预期营业利润从之前的250亿日元上调至315亿日元、预期经常利润从260亿日元上调至315亿日元、预期财年纯利润从150亿日元上调至185亿日元。

此外，集团也在同日发表了中期计划（2012年4月～2015年3月）。在将在日本获得一定市场份额、收益的玩具事业部门、内容部门、娱乐设施部门作为“基磐事业领域”的同时，公司将欧美地区的玩具事业、内容事业（家用游戏事业）作为“收益回复领域”，最优先地着手于收益的回复，旨在获得稳定的市场份额和收益。而在亚洲市场的各事业，则被看作“新成长领域”，今后亚洲地区以及相关事业，将被孕育成新的支柱。作为“集团联动网络战略”，集团各网站或网络服务的用户将集成采用一个ID，从而使既存媒体和服务间的联动更为方便、加速事业和IP间的联动，并计划将其作为直接面向用户发送情报的市场推广工具。

2月10日

Bandai Namco集团宣布，将于2012年4月2日起成立子公司株式会社Bandai Namco工作室（Bandai Namco Studio），公司代表为现Bandai Namco Games的董事中谷始先生。Bandai Namco工作室，今后将着力于《铁拳》、《灵魂能力》、《太鼓之达人》、《传说》、《机动战士高达 战场之绊》等目前集团主力游戏产品，以及原创游戏作品的的策划与开发。此举对于Bandai Namco Games来说，相当于是把游戏开发工作室的机能，进行了分社化。包含之前刚刚被吸收合并的传说工作室，Bandai Namco工作室的开发成员大约在1000人左右。

SEGA发表2011财年第三季度业绩

SEGA于2月初发布了2011财年第三季度的业绩情况。财报显示，由于在老虎机市场有多款热门作品表现出色，因此2011财年前三季度（2011年4月1日～2011年12月31日），SEGA共创销售额3116亿8200万日元（相比去年同期增长0.5%），营业利润643亿6000万日元（相比去年同期增长2.2%），经营利润634亿8800万日元（相比去年同期增长1.9%）。不过由于计入特许实施许诺解决金等特别损失，因此2011财年前三季度纯利润为343亿8400日元，相比去年同期降低了6.6%。

其中作为主要收入来源的老虎机业务方面，《北斗神拳》、《如龙 见参》等作品都获得了极大的市场反响。老虎机业务创下1777亿1600万日元的销售额，相比去年同期增长5.7%；营业利润674亿9500万日元，相比去年同期增长23.5%。

包含了家用游戏业务的消费者部门表现低迷，相比去年同期减收减益，其中销售额为641亿100万日元，相比去年同期降低4.9%，营业利润为55亿900万日元的赤字，而去年同期则是28亿1100万日元的黑字。几款主力作品中，《马里奥与索尼克 2012伦敦奥运会》（Wii）在欧美地区出货量达239万套，《索尼克 世纪 白之时空》（PS3/Xbox 360/PC）和《索尼克 世纪 青之冒险》（3DS）在全球的累计出货量达到163万套，《初音未来 女歌手计划 扩张版》（PSP）则在日本地区出货29万套。虽然在日本国内的贩售情况不错，但是在欧美市场因为竞争环境过于激烈，新作的销售情况非常低迷。其中美国地区的软件销量为439万套、欧洲地区软件销量为637万套，日本和其他地区累计软件销量为183万套，全球累计销量1260万套。此外，面向智能手机平台开发的人气作品《Kingdom Conquest》，截止到2011年12月累计下载量已经突破了200万。在原本iOS版的基础上，公司于去年12月推出了android版本，普及率得到进一步提升。

2月 13日

Konami宣布PSV新作《国王、魔王与七公主 新・国王物语》（王と魔王と7人の姫君たち 新・王様物語）的发售日与售价。游戏将于今年3月29日发售，实体版售价为6480日元，下载版售价5980日元。在游戏中，玩家要扮演国王，从魔王手中夺回自己的王国，并且救出7位公主。玩家可通过PSV的多点触摸功能来进行操作，编成战斗小队与敌人作战。通过打倒各区域的BOSS，国王的领土会得到扩张，并且增加对国民和冒险有利的设施。

事件 EVENT

Capcom发布2011财年第三季度业绩，大幅度减益减收

Capcom于2月初发布了公司2011财年第三季度的经营状况。2011财年前三季度（2011年4月1日～2011年12月31日），公司的销售额为502亿7000万日元（去年同期为707亿7300万日元），营业利润67亿4400万日元（去年同期为127亿6900万日元），经常利润58亿2300万日元（去年同期为113亿300万日元），前三季度纯利润32亿4200万日元，仅为去年同期68亿3600万日元的差不多一半。

家用游戏与在线游戏部门方面，2011年年底发售的3DS大作《怪物猎人3 G》如计划那样顺利突破了百万销量，出货量达到了120万。此外，《终极漫画英雄VS.Capcom》（PS3/Xbox 360/PSV）、《丧尸围城 off the record》（PS3/Xbox 360）等面向海外市场发售的作品，在欧美地区也获得了不错的成绩，累计出货量均突破了50万大关。在线游戏“《怪物猎人 边境 在线》系列”（PC、Xbox 360）的人气依然稳定。但是总体来说，相比投放了诸如《怪物猎人 携带版 3rd》等多款大作的上一财年同期来说，整体表现还是有所下滑。本财年前三季度，家用游戏与在线游戏部门的销售额为317亿2100万日元，相比去年同期减少了41.3%；营业利润59亿4300万日元，相比去年同期减少54.1%。对于将在本财年第四季度发售的两款大作《生化危机 浣熊市行动》（PS3/Xbox 360）、以及《街头霸王对铁拳》（PS3/Xbox 360），公司均寄予了厚望，两款游戏在全球的销售目标均为200万套。

移动内容部门方面，新作《史努比街市》、《生化危机 逃出生天 生存》，以及去年年底面向Gree平台推出的《怪物猎人探险记 幻之岛》等都取得了相当不错的成绩。此外，旧作《蓝精灵村》依然维持着相当高的人气，目前负责开发移动社交游戏的子公司BeeLine的产品在全球的累计下载量已经突破了4600万。多款产品的出色表现，使移动内容部门创下了40亿800万日元的销售额，相比去年同期提升68.2%，营业利润13亿6500万日元，相比去年同期大幅提升189.1%。街机游戏方面，尽管销售额相比去年同期增长了近30%，但是营业利润却仅为2000万日元，相比去年同期下降了95.3%。

事件 EVENT

Konami发布2011财年第三季度业绩，社交游戏表现突出

Konami于2月初公布了集团于2011财年第三季度的财务状况。2011年前三季度（2011年4月1日～2011年12月31日），Konami的销售额为1945亿2200万日元，相比去年同期提升3.3%，营业利润309亿2100万日元，相比去年同期提升86.9%。税前纯利润300亿1800万日元，相比去年同期提升97.2%，归属公司股东的纯利润170亿4600万日元，相比去年同期提升77.3%。

游戏业务所属的数字娱乐部门，销售额为994亿6400万日元，相比去年同期微增1.6%，营业利润242亿8900万日元，相比去年同期提升87.4%。其中社交游戏表现突出，为业绩做出了相当大的贡献。《龙之收藏》的登录人数已经突破了500万人，保持日本最大社交平台Gree全体游戏排名的第1位；《战国收藏》登陆人数突破250万，在日本另一社交平台Mobage游戏排名中保持前列。目前，由Konami集团提供服务的所有社交游戏，总登录人数已经突破了1500万大关。家用游戏方面，足球、棒球，以及《潜龙谍影》相关的游戏销售成绩坚挺，而《游戏王》相关的集换卡游戏依然保持着较高的人气。

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

Lancer

缓行者

最近在IDG集团旗下的ITWorld网站看到一种新理论，说的是PSV最大的挑战不是iPhone也不是3DS，而是索尼自己的品牌声誉。也就是说“玩家太喜欢讨厌索尼”，任何问题出在索尼身上，都会被无限放大。对此笔者是在一定程度上赞同的。在之前的专栏中已经说过，大部分索饭爱的是第三方的游戏，索尼的品牌忠诚度远不能与任天堂相提并论。不仅如此，自从PS3发售以来，索尼集团不间断的负面新闻已经令人麻木，不少忠诚索饭成了怨妇，每每有索尼的坏消息出来，他们落井下石的言论立场比各种索黑们还要鲜明。挖苦索尼几乎成为一种新时尚，这种现象不仅风靡于国内的网络论坛，也在全球范围普遍存在。

2000年之前，“Sony”这个名字曾被无数次评为全球最具价值的家电品牌，拥有最强的品牌号召力。而品牌魔力消失后，原先的支持者很容易变成失望的悲观者，期望与现实之间的落差让他们更容易对每个细节都感到不满，于是索尼的产品缺陷比其他对手更容易遭人诟病。系统稳定性差的问题在高清主机发售初期阶段是普遍现象，操作系统研发实力强如微软，也曾在X360初期出现诸多问题。而PSV的系统稳定性受到了更多的质疑。首发阶段大作欠缺更是从FC至今不变的业界定律，而PSV现阶段欠缺大作就被视为无法宽恕的罪过。因初期缺乏大作，新主机发售后销量长期低迷也是历史上常有的现象，PS2发售后销量也长期低于PS，淡季时周销量也时常不到两万，PS3更是一度长期保持在1万以下。而PSV销量跌破2万，跌到PSP之下，就被视为大势已去。

PSV当前日系游戏阵容匮乏的一个重要原因是SCE将更多战略资源放在欧美，这一方面是因为开发PSV游戏更接近于PS3，欧美团队更有经验，另一方面是PSP目前在日本仍然强势，过多地将软件资源转向PSV可能造成PSP市场的迅速萎缩，而PSP业务目前仍是SCEJ的主要利润来源，将利润放在首位的SCE新管理层因此不急于让PSV取代PSP。

平井一夫登上索尼社长之位后，提出要将游戏事业扶持为业界的“NO.1”，但他对PSV的最终销量目标仅仅是“不低于PSP”。SCE的战略核心始终是电视游戏，而非掌机。电视游戏业务关系到索尼集团的网络战略，以及目前被视为首要拯救对象的电视机业务。而掌机对于索尼集团而言只是附属品。去年贫穷的索尼用10.5亿欧元买下索爱的另一半股份，近期在智能手机上必有大动作。而掌机业务与之有一定程度上的重合，索尼将其合二为一也不无可能，收缩产品线正是平井一夫的战略主旨。

目前看来索尼并没有投入大量资源“拯救”PSV的打算，喜欢讨厌索尼的玩家们将因其不作为的态度而继续讨厌。索尼集团的触角遍及电器、娱乐、金融、通信、医药等各行各业，而总现金储备却不及只做游戏的任天堂。这就是产品线极度扩张的企业王国，在这个产品日益集中化的时代所面临的尴尬。索尼要养活17万员工，SCE仅占其中的百分之一。SCE能够获得的资源极其有限，无法像任天堂那样大规模发动金钱攻势。SCE也知道有《怪物猎人》PSV就一定畅销，知道需要有更多第一方大作，知道应收买拉拢第三方……而这一切都离不开钱，期待PSV像3DS一样突然大作集中爆发恐怕不大可能。从平井一夫为PSV制定“不低于PSP”的销量目标之日起，大概就已经决定了PSV缓缓前行的步伐。

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

Darkbaby 真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

柯达之殇

小时候，家门口开张了一家大型柯达照相冲印专营店，开张之日可谓冠盖云集，是故KODAK这个商标一直以来在笔者心目中拥有不同凡响的位置。如果让我扳指头细数美国的商品品牌，大约可口可乐之后便是柯达了。

前段日子柯达因经营不善申请破产保护的消息震惊了全世界，感慨之余，恍然想起曾经璀璨缤纷的电视广告早已远去多时，曾经遍布街头巷尾的专营冲印店亦踪迹难觅，一切曾经的鼎盛竟恍若隔世……

作为一家巅峰时曾经拥有全球市场83%绝对垄断性占有率的柯达公司最终走向了难以逆转的衰亡，而曾经的手下败将日本富士胶卷却通过及时产品转型获得了新生，两者的巨大起落反差堪称近期最值得载入商业教科书的经典案例。笔者在阅读相关文章中看到了如此令人触目惊心的一段话：“柯达的失败根源在于其过于执著于维护其传统的核心商品，不愿意主动去适应市场的全新需求。传统胶卷行业在数码彩印的冲击下迅速没落，曾几何时，柯达却是世界上最早推出数码照相机的先驱者……”柯达的不幸际遇，不禁让人联想起如今同样正面临着前所未有经营挑战状况的游戏老铺任天堂，往昔山内溥和岩田聪两代社长誓言始终专注于传统游戏软件开发的赫赫豪言，如今却似乎已有些不合时宜，颇有些英雄迟暮的荒凉味道。

“如果你跨了一大步的同时，身边的竞争者已经迈出两步，这就意味着落后！”——联想集团创始人柳传志如是说。

曾经感到困惑；3DS这样一台集任天堂多年心力研发的携带主机何以自上市以来饱受外界挞伐质疑，其硬件性能和网络系统原本较之前代主机NDS已有质的飞跃，直至笔者接触了iPhone等智能手机以后，方知3DS对于携带游戏产业的进步意义较之iPhone对于手机行业的商品价值再定义作用，实不可同日而语。岩田聪曾经致力于全面扩大游戏人口，如今这个梦想正在逐步成为现实，然而成就梦想的并非任天堂的游戏商品，而是日益普及的智能手机，任天堂在游戏产业的地位依然举足轻重，但是其市场支配力却正在不断地减弱。当笔者这样一个铁杆传统游戏玩家，忽然发现自己使用智能手机用于通信以外扩展功能的时间远远超过了3DS的开机时间，不得不感叹崭新的携带娱乐时代已经全面来临。

柯达的失败并非其传统产品的失败，事实上该公司对于胶卷行业的浸淫达到了其他竞争对手难以望其项背的高度，然而正是入戏太深使之难以自拔。任天堂由一家被黑社会作为赌博工具的花札制作工厂起家，其创始人山内溥年轻时也曾涉足过爱情旅馆等不算光彩的营生。自从进军电子游戏产业以后，以广大青少年为消费对象的该社却开始羽毛自惜，非常注重维护健康的品牌形象，因此在全球范围获得了极佳的口碑，即便岩田聪时代努力扩大了消费层以后，其核心经营理念始终没有改变。任天堂对于传统游戏行业的虔诚和耕耘使之数十年间历经风雨始终屹立不倒，然而随着时代的前进，任天堂的经营哲学已经遭遇到前所未有的挑战。早在上世纪90年代，任天堂就率先提出游戏数字下载服务和游戏手机等创意，然而这些具有超前意识的构想最终都无疾而终，任天堂的解释是不愿意贸然涉足自己并不熟悉的领域。幸亏商业天才史蒂夫·乔布斯并没有持有同样的想法，他率领电脑行业的先驱苹果毅然进军数字音乐播放器，乃至智能手机等全新的领域，最终创造了划时代的商业奇迹。术有专攻固然可贵，然而过于执著则必然落伍，任天堂在这个全面数字化的时代已经落伍，接触过其网络服务的人士皆深知其笨拙。微软的X360在本世代主机竞争中虽然处于垫底位置，但其游戏部门却凭借着Xbox Live这个网络平台取得了良好收益，充分证明了传统游戏商品销售模式的局限性。至于智能手机市场对传统携带游戏的侵蚀并非源于软硬件，而是App Store模式的先进性。时隔数十年，任天堂和索尼还在纠结于软件的出货量，第三方时时为积压或“品切”忧愁烦恼等，数字化下载将彻底改变未来。每当看着几近空空如也的e-Shop。我不禁想对着岩田聪及其部下们怒吼：“你们是不是吃干饭的？！”

根据任天堂最新发表的e-Shop下载业务数据，该业务2011年度销售额达到了约85亿日元，其中GBC版《塞尔达传说 梦见岛DX》的销售额便达到了18亿日元，其坐拥宝山而淡定如斯，不禁令一干粉丝为之纠结。

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

栏目主持：胧月

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

《生化危机 启示录》的热销完全合情合理，游戏本身素质出众，且在照顾老玩家的同时突破成规，迄今销量已破20万。SEGA的原创节奏类冒险游戏《节奏怪盗R》累计销量出乎意料地不错，该公司的节奏音乐类游戏确实积累了一定口碑。硬件方面NDSi退出市场的迹象已极为明显，不过PSV倒越来越被PSP所牵制，刚入主机的玩家显然不愿意看到这种情况。

软件销量（日本） 2012年1月30日～2月5日

1 生化危机 启示录

バイオハザード リベレーションズ

■Capcom■A・AVG■2012年1月26日■5990日元

NE 本周销量 4万285套 累计销量 20万860套 3DS

作为今年3DS平台最受关注的作品之一，《启示录》在日本市场方面轻松突破20万大关。游戏虽然算不上完美，但回归原点的诚意和本身的出色素质还是讨得了老玩家的欢心，精美的画面也吸引了不少非系列粉丝尝试购买。本作在结局时埋下了伏笔，具体几时揭开还要看预定于11月发售的正统续作《生化危机6》了。

2 写真女友

フォトカノ

■角川Games■SLG■2012年2月2日■7140日元

NE 本周销量 3万7632套 累计销量 3万7632套 S

《写真女友》可以算PSP平台颇具特色的一款恋爱SLG，独特的拍摄模式成为推进剧情的主要手段，是卖肉卖萌还是青春纯爱大家可以各取所需。本作发售时在秋叶原展开了一系列的宣传活动，旨在吸引宅男玩家，相关声优也每周更新广播为本作应援，首周3万多的销量还算不错。

3 怪物猎人3 G

モンスターハンター3（トライ）G

■Capcom■ACT■2011年12月10日■5800日元

— 本周销量 2万7307套 累计销量 115万5666套 3DS

4 马里奥赛车7

マリオカート7

■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元

↓ 本周销量 2万2283套 累计销量 149万3434套 3DS

5 超级马里奥3D大陆

スーパーマリオ3Dランド

■Nintendo■ACT■2011年11月3日■4800日元

↓ 本周销量 1万9685套 累计销量 136万725套 3DS

6 雷电十一人GO 光明・黑暗

イナズマイレブンGO シャイン・ダーク

■Level-5■RPG■2011年12月15日■5800日元

↓ 本周销量 8460套 累计销量 38万5948套 3DS

7 节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产

リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遺産

■SEGA■MUG■2012年1月19日■6090日元

NE 本周销量 8258套 累计销量 5万4446套 3DS

8 无瑕传说R

テイルズ オブ イノセンス R

■NBGI■RPG■2012年1月26日■5980日元

NE 本周销量 7503套 累计销量 5万4815套 SV

9 怪物猎人 携带版 3rd（廉价版）

モンスターハンターポータブル 3rd（PSP the Best）

■Capcom■ACT■2011年9月22日■2990日元

↓ 本周销量 6885套 累计销量 18万6090套 S

10 任天狗+猫

nintendogs + cats

■Nintendo■ETC■2011年2月26日■4800日元

— 本周销量 3968套 累计销量 47万5879套 3DS

硬件销量（日本） 2012年1月30日～2月5日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	6万9180台	79万1077台
PSV	1万4731台	14万1008台
NDSi	817台	8795台
PSP	1万6558台	20万2250台

3DS累计销量：492万6856台

PSV累计销量：54万3802台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3284万4297台

PSP+PSP go累计销量：1843万9358台

栏目主持：胧月

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

本次得分最高的游戏在PSV和3DS上各有一款，分别是大受期待与好评的《重力异想世界》（编注：官方中文版译名，原译为“重力的眩晕”），以及万千寂寞男士的良药心友《新·深爱》，在品质上鲜有瑕疵。《幻想水浒传 交织百年之时》则素质平平，当年的高素质可谓一去不返了。

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

仙境传说

由经典网络游戏《仙境传说》改编而成的ACT，故事讲述人类与巨人族的存亡之战，和其他“狩猎”游戏一样，各关卡均支持最多4人联机协力。

酷洛洛 “画面好”和“战斗爽快”两点足以支撑作为ACT的素质，而且本作还充分运用网游版多年的底蕴，“怪兽卡片系统”作为整个游戏的强化核心，对比一般的狩猎游戏有着更好的简易性和更高的自由度，各职业的招式也略多略少地对原作进行还原，创新之余也不忘引起老玩家的共鸣（毕竟《RO》在日本依然是在线人数最高的网游之一）。不过本作其实完成度还有待提高，例如联机时分辨率下降、卡片系统查找不便等，还好官方已经宣布会通过DLC更新在线模式，只是不知道要等到什么时候而已…… **9**

总分 24

画面	★★★★☆
战斗	★★★★☆
系统	★★★☆☆

乌冬 类似《噬神者》的狩猎型游戏，打击感非常爽快，职业和技能组合也很丰富。不过动作性不强，基本都靠强力的技能压制，玩家技术对战斗影响不大。 **7**

半夏 虽然是掌机版《RO》但却处处能看到当年OL版的影子，可爱的波力、怀旧的音乐等等这些都能让OL版玩家觉得十分亲切，虽然是狩猎风格但却更强调打击的爽快感，使它独具自己的特色。 **8**

■ラグナロク オデッセイ■卡片■GungHo■ACT■2012年2月2日■1～4人■无对应周边

重力异想世界

游戏以蒸汽庞克风格的虚构世界所展开的冒险为主题，玩家将扮演被重力猫赋予操控重力能力的失忆少女凯特，展开拯救空中都市黑奇萨威的冒险。

胧月 游戏大部分操作都要用到体感功能，初步接触时很容易被重力机能弄得头昏眼花，不过好在可以使用右摇杆调整方向。游戏的流程不长，不过每一章都拥有自己的特色，21个章节玩下来绝无重复感。除了主线剧情外，流程中还穿插不少支线挑战任务，游戏一共有4大区域供玩家行动，借助完善的地图系统和遍布全城的传送口，玩家可以自由自在地在城市中奔驰，发展剧情毫不费力。当然，本作作为一款原创作品还是有一些小缺点，例如读盘时间过长、挑战任务的难度过高，感觉对新手玩家不够友好。 **9**

总分 26

画面	★★★★☆
创新	★★★★☆
难度	★★★☆☆

白菜 重力操作彻底颠覆了玩家对于场景的认识，只要玩家愿意就可以站在任何一个地方。进程中的难度设置适中，角色培养尺度也非常合理，不管是否擅长ACT的玩家都能在其中得到乐趣。 **9**

阿鲁 场景很漂亮，到处飞的感觉非常不错，任务可重复挑战，分数对应全球排名，对于追求高分的玩家是不错的动力。不过游戏没有鉴赏模式以及二周目比较遗憾。 **8**

■GRAVITY DAZE■卡片■SCEH■A・AVG■2012年2月9日■1人■无对应周边

新·深爱

国民级女友再度出击，作为一款虚拟恋爱游戏，玩家要在3名可爱的女生中选择一名成为自己的女朋友，然后和她一起度过爱意浓浓的每一天。

阿鲁 由于游戏平台的变更，游戏的画面有了很大幅度的提高，看着不再是一堆马赛克的女友，愉悦的心情不言而喻。除了画面的进化外，游戏对流程和事件也有所改动，新增的“青春的一页”模式里收录了三名女友的特别故事，女友们的父母、同学、老师等都会登场，让玩家能跟深层地了解自己女友的点点滴滴，其中一些角色的可爱程度甚至不亚于几位女主角。不过也许是游戏重视3D的运用，在流畅度方面的优化没有做好，无论女友的反应、迷你游戏还是一些日常操作都有拖慢的现象，这也算是本作比较明显的缺点了。 **9**

总分 26

画面	★★★★★
进化	★★★★☆
YY度	★★★★☆

白菜 解决了声音识别的问题，说不了日语的人也可以通过选项来进展游戏，这是一大优秀改良。但是因为3D角色运动，导致某些场景会有拖慢，希望以后可以通过补丁来更新。 **8**

胧月 进一步模糊现实与游戏界限，也不知是好是坏，但可以肯定的是粘着度又提升了一阶，“男朋友们”愈发欲罢不能。除了两人自由恋爱模式外，“青春的一页”同样诚意十足。 **9**

■NEW·ラブプラス■卡片■Konami■AVG■2012年2月14日■1人■对应邂逅通信、无意识通信

写真女友

以拍照为卖点的恋爱SLG，人物采用3D建模，自由度和真实度都大幅增加，是和女主们发展一场清新的青春纯爱故事，还是进行成熟的带点遐想的大人恋爱，都取决于玩家的选择。

半夏 十分创新的一款游戏恋爱SLG，取消了CG的设定，全部由拍照推进剧情，也就是所有的回忆画面均由玩家一手拍摄而成，画面没有想象中精致，但在PSP平台也不能苛求太多。游戏中有一些隐藏要素，包括60只隐藏在地图里的鸭子、隐藏事件、隐藏女主等等，但可惜本作读盘时间实在太过冗长，让这些本应能够促进玩家反复游戏的隐藏设定反而成了让人头痛的鸡肋。进行拍摄时的判定不是十分精准，但好在服务性镜头比较多，对于冲着丰富后宫的男性玩家来说还是值得尝试的。 **7**

总分 21

服务度	★★★★☆
创新	★★★☆☆
画面	★★☆☆☆

阿鲁 游戏的隐藏要素十分有趣，事件中可以抓拍的设定比较新奇，通关后追加的自由拍摄系统十分贴心，可惜读盘过慢是本作最大的缺陷，让人没有耐心玩下去。 **6**

酷洛洛 读盘慢得影响玩家的心情，除去这个硬伤，拍照片追女孩子的方式在美少女游戏中还是颇有创意的，3D建模也做得比较顺眼，大幅延期后也算对得住玩家的等待了。 **8**

■フォトカノ■UMD■角川Games■SLG■2012年2月2日■1人■无对应周边

幻想水浒传 交织百年之时

以100年复活一次的怪物讨伐为背景，英勇的108星再度担负起拯救世界的使命，与怪物和圣皇国展开跨越数百年的激战。

胧月 游戏剧情虽算不上优秀，但内容相当充实。大量精彩的动画过场，几乎全程语音并且请来的大量知名声优参与也是本作的亮点。收集108位同伴的要素依然存在，无愧“水浒传”的名号。游戏采用全3D画面，人物动作比较僵硬，战斗的演出效果也相当粗糙。游戏的迷宫设计比较单调，道路狭窄加上移动中无法用R键调整视角，严重影响游戏流畅性。另外，游戏中已经看过的剧情无法快进或跳过，而且很多剧情战斗夹杂着一大段剧情，重复挑战很容易令人失去耐性。整体素质难以令人满意。 **7**

总分 21

剧情	★★★☆☆
音乐	★★★★☆
系统	★★★☆☆

苍穹 主线和支线任务交替以及108星收集令游戏具备一定的可玩性，不过游戏的操作比较蹩脚，迷宫地形较窄，缺乏踏破和冒险的成就感。更换制作人后的硬伤依旧没能挽救过来。 **7**

白菜 各设施间的移动完全采用光标选择，代入感很低，大部分流程以立绘和对话窗的方式推进，甚至感觉更像个AVG。音乐的完成度倒是比较高，战斗也很具爽快感。 **7**

■幻想水浒传 纺がれし百年の时■UMD■Konami■RPG■2012年2月9日■1人■无对应周边

黄金眼 REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH

黄金眼评分 29 黄金珍藏　文 白菜

最终幻想 零式

ファイナルファンタジー 零式

PSP ◆Square Enix◆A・RPG◆2011年10月27日◆日版
◆1～3人◆7700日元◆无对应周边

游戏时间：70小时以上

《零式》作为2011年度最佳PSP游戏，不仅展现出PSP平台画面表现力的极限，还同时证明了《最终幻想》牌子依旧坚挺。本作以优秀的画面、恢宏的音乐、内涵的剧情、深邃的系统和顶级的耐玩度赢得了玩家的一致好评。接下来让我们来细看，29分的素质究竟是如何被打造出来的。

画面与音乐

首先来谈谈画面。之所以在当辑黄金眼评分中没有提到画面这一项，是因为这一特征实在太明显，不如将有限的评价点用在其他稍显隐性的特征上。拿来跟家用机游戏画面比当然属于论外，但在PSV推出前，看惯掌机画面的玩家都不得不赞一声精美。该系列的CG一向保持着高水准，这已经不用再赘述了。即便是在即时演算画面中，人物的小动作显得单调了一些（其实也不能算少，只是在较长的流程与任务中，重复度不可避免地被提高了），但是却没有什么贴图错误，画面上除了特意做效果的地方外也显得非常干净。再来看看场景：大地图上的场景非常有真实感，魔导院与城镇中的建筑物也刻画得细致入微，当然这个向来就是SE擅长的领域，交出这样的答卷也纯属正常。作为一款A・RPG，当然玩家们最为关心的就是战斗部分了。系统下文再说，这里单说同屏信息量：三个角色同时在场，再加上四周散布的敌人们一起出现，但却没有拖慢处理速度，惟有玩家同时发动绚丽的大范围魔法时，才有可能引起一些拖慢。由于魔法在游戏中强势的地位，所以大部分拖慢都是很快就结束（敌人都死掉了），对玩家游戏体验的影响完全可以忽略。如果玩家有自娱自乐的精神，那么想象成电影中的大制作慢镜头也未尝不可（笑）。既然说到魔法，不得不提一下魔法的画面效果也制作得非常精细：炎属性的燃烧非常具有跃动感；雷属性杀死敌人后，敌人身上会带有产生焦热的微黄；冷气属性的攻击形成

的冰结晶也晶莹剔透。其余的特殊魔法也各有华丽的特效，并且都是系列大有来头的魔法。就算没有全收集癖好，只是为了看一下表现方式，也建议花点时间去将这些特殊魔法搞到手上。

游戏中以任务的形式将0组14名成员所经历的战斗展现在大家面前，而为战斗过程添砖加瓦，让流程与气氛更加深入人心的，自然就是制作精良且丝丝入扣的音乐。潜入任务、强袭任务、救援任务……每个类型的任务都会配上应景的BGM，让玩家在游戏过程中能够更加投入，配合声优们精湛的演出，让剧情拥有了更强的感染力。而在通关后，片尾播放的主题曲《ゼロ》，相信也给不少玩家留下了强烈的冲击感。这正是音乐与剧情紧密结合所带来的惊人破坏力。

剧情与角色塑造

既然说到剧情，那就是SE旗下RPG最大的特点之一了。本作继承了系列的优良传统，为了让剧情能够给大家留下深刻的印象，而设定出了非常庞大的世界观。游戏开篇就讲述东方国家群欧利恩斯大陆上分为朱雀、白虎、苍龙和玄武四个因水晶之力而发展起来的国家，白虎之米利特斯皇国因为能源危机而对朱雀发动了战争。在皇国的水晶妨碍装置影响下，朱雀眼看就要被奇袭攻陷，此时玩家就要操控朱雀救世主候补生0组的成员们来帮助国家度过危机。这一段是不是很有临危受命的感觉呢？而且作为被侵略方的救世主登场的话，等于一开始就抢占了道德的制高点，这样一来玩家就非常容易将自己的感情代入其中，将0组的成员视为自己的命运共同体。有了这样的铺垫，玩家也会自愿地花费时间去练习小组内的角色，发掘他们的可能性，于是角色的魅力自然而然也就推广了起来。当角色魅力为玩家所认可的时候，他们最终的结局才会具备打动人心的可能性，让玩家的情感在最后一刻能够得到升华，产生一种满足感，甚至产生出二周目的动力。

扯远了一些，说回剧情吧。也许不少玩家在游戏时都有一种感觉：玩家所扮演的0组能够得知的情报有限，只能通过完成任务来推动目前的局势，获得少量推动剧情的情报。什么是露希，水晶是如何出现的，白虎开战的真正原因，多次出现在游戏中的“9”是什么意思，包括最终章忽然天空变得血暗又是什么缘故？这些都要求玩家在游戏主线的部分去寻求答案。收集露希辉石后可以在图鉴中看到前代露希们的生平，而通过做支线任务还会得知鸥历之前的历史（游戏一开始的时间设定于鸥历842年，也就是说本作的资料设定年表长达800多年）。这种气势恢宏的设定方式，无疑加大了作品的历史沉淀感，让玩家能够体会到游戏中内涵的深度，不自觉地就会主动想要去了解一些隐藏起来的设定。像这种挑逗玩家好奇心的做法，也是让游戏变得更加耐玩的布局。

总结

个人认为在RPG类型的游戏要素中，最为重要的当数剧情。虽然本作如果不刻意打探的话，能够得知的剧情偏少，甚至还有可能引起玩家的混乱。但真正去挖掘过设定的玩家应该会被其大气的设定所折服。另外本作的ACT要素也极其丰富，14名可操作角色各有一套系统，爱好ACT要素的玩家想在当中找到自己的最爱类型应该不是什么难事。这无疑是一款成功的游戏，在PSP末期为大家带来了宝贵的优质体验。希望SE能够再接再厉，在两个新的掌机平台上，为大家带来更好更强的作品。

进入立体的世界！

三次元 3DSpace空间

任天堂3DS掌机情报专栏

文 阿鲁　美编 咕噜

国民级女友们已经如期和玩家们见面了，而官方也在游戏发售的前一天在任天堂e商店推出了这款名为《深爱工具》的软件。这东西的作用自然和《新·深爱》息息相关，下面就来介绍一下这款软件。

深爱工具

3DS

ラブプラスTOOLS		
Konami	ETC	2012年2月13日
日版	1人	200日元
无对应周边		

软件介绍

《深爱工具》是一款为《新·深爱》服务的工具软件，具体作用为：1.继承前作存档；2.支持AR摄影。另外，该软件可以单独使用，下面就来具体介绍一下这两个功能。

继承存档

作为一款模拟真实恋爱的游戏，游戏中的记录就像现实中的相簿一样，承载着玩家和女友一路走过来的美好回忆，因此在新作中继承存档对于老玩家来说是非常重要的。不过想要将NDS平台的前两作存档继承到3DS平台的最新作，就必须使用现在为大家介绍的这款软件，继承存档的具体流程如下：

1.首先准备好NDS主机和《深爱》或《深爱+》正版卡带，需要注意的是只能继承其中一作的存档。

2.在继承存档的界面选择“はい”。

3.存档继承完毕后，根据界面信息提示进入《新·深爱》，在主界面选择“データ管理”→“データ引继”即可。

AR摄影

如果说只是继承存档就要收费200日元，那就太不厚道了，实际上这款软件的真正意义在于AR摄影这项功能。购买该软件之后，便可以通过官方提供的AR记号（官方每个月都会更新）实现AR摄影了。官方提供的AR记号为PDF格式，需要玩家自己将图片打印出来，需要注意的是要使用彩色打印，之后对着这张纸使用AR摄影功能，就能让女友出现在真实的世界里了。这个模式下拍摄的相片会保存在相簿（アルバム）里。

文 苍穹 美编 咕噜

本作宣布小幅度延期至4月底发售，有所期待的玩家需要再耐心等上一阵子。强调对战的《VS》同样有支持单人游戏的“故事模式”，本次“前线”为各位带来该模式的详细情报。

3DS	真・三国无双 VS			
	真・三国无双 VS			
	Koei Tecmo Games	ACT	日版	预定2012年4月26日
	1～4人	6090日元	对应周边未定	
	相关报道：Vol.175 P26			

故事模式详情公开！

『诸位军师，与我一同回顾过往、展开辩论吧！』

▲▶突破势力的隔阂，各国英才齐聚一堂。

▲开战前军师会与玩家展开交流。

在群雄割据、英杰辈出的三国时代，某日，有“卧龙”之称的天才军师诸葛亮向各国的军师发出请柬，邀请众人共聚一堂，回顾过往的经典战役。“如若联合军在虎牢关之战中能击倒‘鬼神’吕布，结果将会如何？”“如果长坂坡之战能突破张飞的把守，并看破诸葛亮的计谋的话？”……一场场知名战役就在军师们的假设和激烈辩论中展开，而玩家则可以作成一位原创武将，自由设定角色的性别、容姿等，作为自己的分身参与其中。

完成任务，获得胜利！

在战斗中，玩家可以对同行的史实武将下达指示，或是利用触控操作在三名武将间即时切换。随着战斗的进行，会出现诸如“击破一定数量的敌人”、“压制特定据点”等任务，顺利完成的话就能把战斗导向有利的方向，而在达成特定的“战功目标”后还能获得额外的战利品。

▲据点也是有不同的名称和功能的。

▲完成战功目标后可以得到武勋或是编辑部件等奖励。

无双突袭

之前介绍过的“无双突袭”有几种不同的按键方式，如快速输入正确的方向、按提示迅速转动滑杆，在敌人攻击命中的瞬间按下特定按键等。成功后就能将敌将直接击倒。

无双技能

每名武将都有效果不同的技能，比如隐藏身形、提升攻击速度、回复体力、束缚住敌将等等，合理运用可以让战斗更加轻松。

▲无双技能在玩家对战时也会起到重要作用。

团队技能

随着玩家三人小队的成员组成不同，团队技能也会发生变化，强力的团队技效果足以让战局逆转。目前已公布的有天雷之计、攻城之计和回复之计。

◀▲团队技能似乎还存在冷却时间的设定。

クロヒョウ2 龍が如く 阿修羅編

全新格斗流派和成长系统大公开

《黑豹2》跟前作一样，同时在游戏和影视两条线上铺陈开。一度创造传奇的右京龙也再次返回阔别一年的神室町，在和同伴们一起对抗阿修罗组织时，多彩的流派无疑能让男人们的战斗热烈升华，本次就给大家公布4个新确定的流派和进一步追加了新要素的系统。

文 胧月 美编 澄香

PSP	黑豹2 如龙 阿修罗篇		
	クロヒョウ2 龙が如く阿修罗编		
SEGA	A・AVG	日版	预定2012年3月22日
1～4人	6279日元	对应周边未定	

相关报道：Vol.167 P94/Vol.168 P76/Vol.175 P36

充实的流派

随着主线剧情的推进，战斗中积累的经验值能让龙也习得新的格斗流派。流派的种类众多，战斗风格迥异，以打击技、投技等为中心各自为阵。前作的流派共计20个，而这次则确定还会有新流派登场，下面便介绍其中的相扑、军队格斗术、古希腊式搏击和我流4种。

▲20多个流派更是收录了千差万别的招式，格斗动作的数量可谓惊人，欣赏这些动作的野性美也是游戏的乐趣之一。

相扑

▼“张手”是相扑的经典动作之一，看准对方的防守空隙一掌拍去。

豪快的投技

▲相扑是依靠体重和下盘的稳定性硬防对手的攻击，再强行碾过去的突击格斗流派。虽然在持久和步伐上有所缺陷，但威力完全值得信赖。

古希腊式搏击

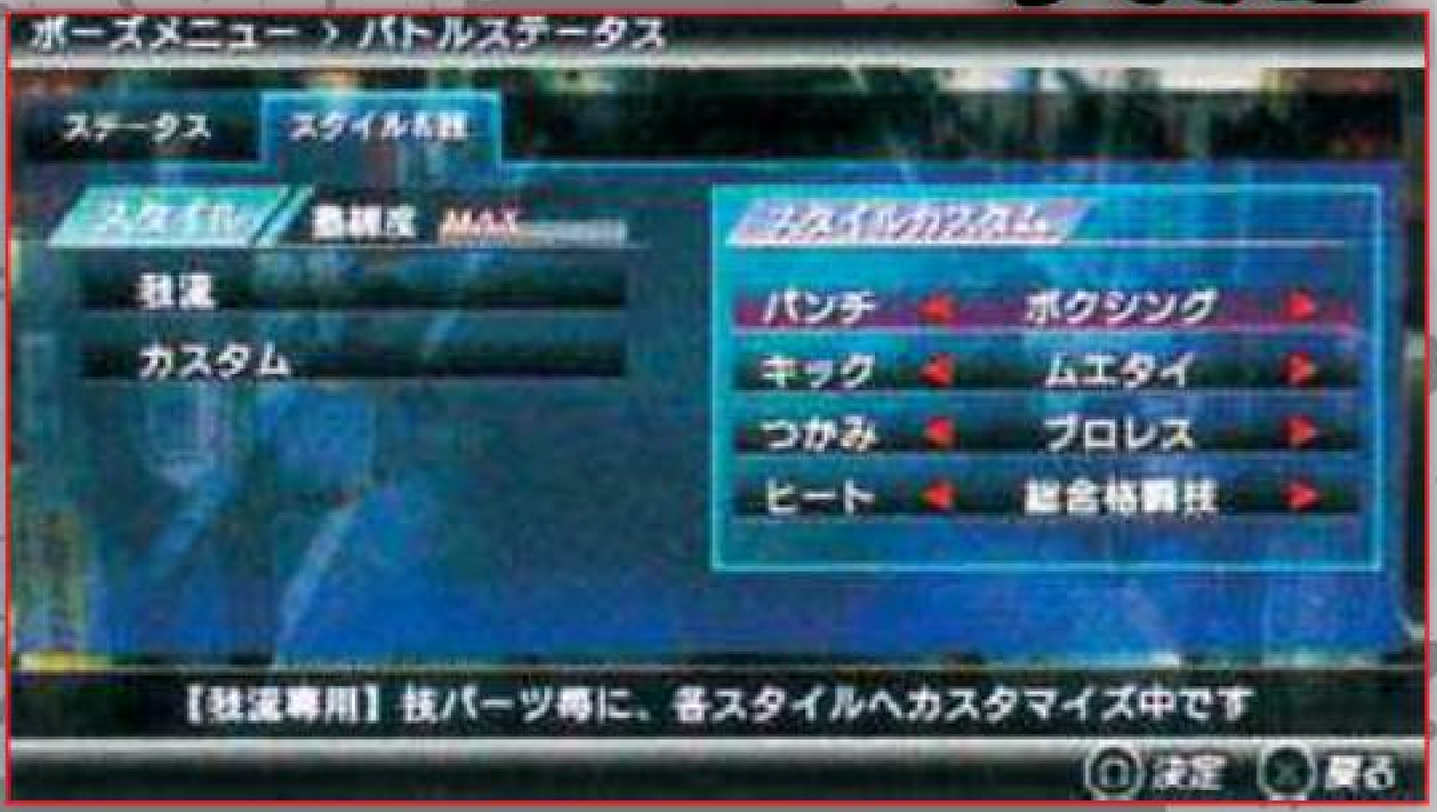
◀打击、投技和固技都很强的流派，且等级越高越容易摆脱对方的固技，对普通打击技的防守能力也相应提升。

军队格斗术

◀擅长破坏身体的特定部位，同样精于武器的使用。

▲不仅能夺走对手的体力，还有很大机会令其受伤，降低战斗力。

我流



其实与其说这是个流派，倒不如说是本作新增的招式编辑系统。我流允许玩家将已经习得的所有流派招式拿出来自由组合，萃选其中的拳脚、固技和喧哗奥义，形成玩家自己的特有流派。比如你可以使用拳击中的拳技、泰拳中的腿技、摔跤中的投技、综合格斗技中的喧哗奥义等，综合各家之长处。

◀以变幻自如的攻击戏弄对手。

拳击的直拳

泰拳的高位踢

摔跤的投技

综合格斗技的喧哗奥义

龙也全新的成长系统

通过技能提升附加能力

◀提升龙也的攻击力以及体力的最大值等，只要付钱就可开眼，相当方便。

这是用于提升龙也个人能力的新技能系统。这类能力不直接影响流派，而是诸如“拳头攻击力+10%”这样，提升角色的固有能力。获得新能力除了要在战斗中积累所谓的“闪”外，还要前去家原运营的道场修行。这是弥补流派漏洞的优秀手段，比如部分长于速度却攻击力稍低的流派，只要能提升攻击力，就可谓十全十美了。

▶装备这些技能需消耗一定的技能格，不同的格斗流派在格子的数目上会有区别。

家原道场师父 家原

▲前作中出现家原老师会一如既往地向玩家提供支援，只要付给他一定的报酬便可习得新的技能和必杀技。前作中寻找小猫的任务还会保留吗？

“战斗奖励”加速龙也的成长

本作中，战斗时优秀的操作可提升系统对玩家的评价，从而获得战斗奖励。获得好成绩的话，经验值、金钱、流派熟练度等“战利品”都会相应提升。

▶打倒敌人的时间、战斗中被打倒的次数、喧哗奥义的使用次数等项目都会成为成绩的参考，专心战斗可让龙也的成长更有效率。

将这个混沌的世界再生吧！

第2次超级机器人大战Z 再世篇

第2次スーパーロボット大战Z 再世篇

PSP			
NBGI	S・RPG	日版	预定2012年4月5日
1人	7330日元	对应周边未定	
相关报道：–			

文 乌冬 美编 sienna

作为《机战》诞生20周年纪念作品的《第2次超级机器人大战Z》的续篇终于来了，这次等待玩家将是更激烈的战斗，下面马上让我们来看看本作的参战作品阵容吧，另外最后还有制作人的寺田贵信的访谈，千万别错过哦。

系列最多的参战作品！

本作是由两部构成的《第2次超级机器人大战Z》的第二部，故事延续自2011年发售的《第2次超级机器人大战Z 破界篇》，所以前作的参战作品这次也几乎全部继续参战，加上新参战作品，使本作达到了系列最多的40部作品的参战阵容，下面将以新参战作品为中心进行介绍。

登场作品一览

无敌超人珍宝3
无敌钢人泰坦3
无敌机器人托莱达G7
宇宙大帝GOD Σ
宇宙战士巴鲁迪奥斯
太阳使者 铁人28号
六神合体Godmars
战斗机甲 撒奔格鲁
装甲骑兵Votoms
装甲骑兵Votoms THE LAST RED SHOULDER
装甲骑兵Votoms RED SHOULDER档案 野心的根源
装甲骑兵Votoms 裴尔森密件
超时空世纪奥加斯
机动战士Z高达
机动战士高达 逆袭的夏亚
新机动战记高达W
机动新世纪高达X
A高达
机动战士高达SEED DESTINY
机动战士高达00 2nd Season
超兽机神断空我
兽装机攻断空我 Nova
超时空要塞7
超时空要塞 Dynamite 7
超时空要塞F
剧场版 超时空要塞F 恋离飞翼
真盖塔 世界最后之日
真魔神 冲击！Z篇
地球防卫企业 Dai Guard
The Big O
返乡战士
超重神GRAVION
超重神GRAVION Zwei
创圣的大天使
Code Geass 反叛的鲁鲁修
Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2
天元突破红莲螺岩
剧场版 天元突破红莲螺岩 红莲篇
剧场版 天元突破红莲螺岩 螺岩篇
剧场版 交响诗篇 彩虹满载

注：红字为《机战》初参战作品，紫字为《机战Z》初参战作品。《剧场版 超时空要塞F 恋离飞翼》与《机动战士高达 逆袭的夏亚》只有机体参战。

太阳使者 铁人28号

机体名：铁人28号
机师：金田正太郎
武器名：ハンマ-パンチ

原作介绍

本作是描写主人公金田正太郎操作机器人与邪恶组织战斗的作品。和一般的机器人作品不同，正太郎操作铁人28号时不是搭乘在机器人上面，而是像玩遥控玩具一样使用遥控器远程给予指示。铁人28号的必杀技有铁拳和飞踢。

满载希望的
太阳使者！

▶铁人28号是正太郎的父亲金田博士与敷岛博士共同制作的机器人。

铁人28号！
出动！

▲▶威力足以在敌人身上开一个洞的必杀铁拳。

无所畏惧的钢铁斗士！

超时空要塞7/超时空要塞 Dynamite 7

机体名：VF-19改 火焰瓦尔基里
机师：热气巴萨拿
曲名：PLANET DANCE

原作介绍

1994年播放的《超时空要塞》动画作品，描写的是宇宙移民船队超时空要塞7与原始恶魔之间的战斗，和以往的《超时空要塞》不同，作品主人公热气巴萨拿不会用武器攻击敌人，而是使用歌声进行战斗。而《超时空要塞 Dynamite 7》则是描写《超时空要塞7》一年后的故事。

▲▼热气巴萨拿是摇滚乐队Fire Bomber主唱，用自己的歌声唱响战场。

战争真无趣！
不如听我的歌吧！

使用歌声给我方应援！

火焰瓦尔基里是 使用“歌”对我方进行支援的特殊机体，歌有着提升能力等各种各样的效果。

机动战士高达00 2nd Season

机体名：00高达
机师：刹那・F・清英
武器名：GNソード Ⅱ

原作介绍

接着《破界篇》中的《高达00》第一季，《再世篇》中第二季也登场了。在天人和国联军持续不断的冲突中，刹那投身于新的战斗。

▼00高达是刹那在第二季中的新机体，搭载了两台太阳炉，出力大幅上升。

刹那・F・清英向新的战场武力介入

▲擅长接近战的高达00，使用强力的斩击将敌人一刀两断。

我就是高达！

真魔神 冲击！Z篇

机体名：魔神Z（神飞翼形态）
机师：兜甲儿
武器名：ロケットパンチ

原作介绍

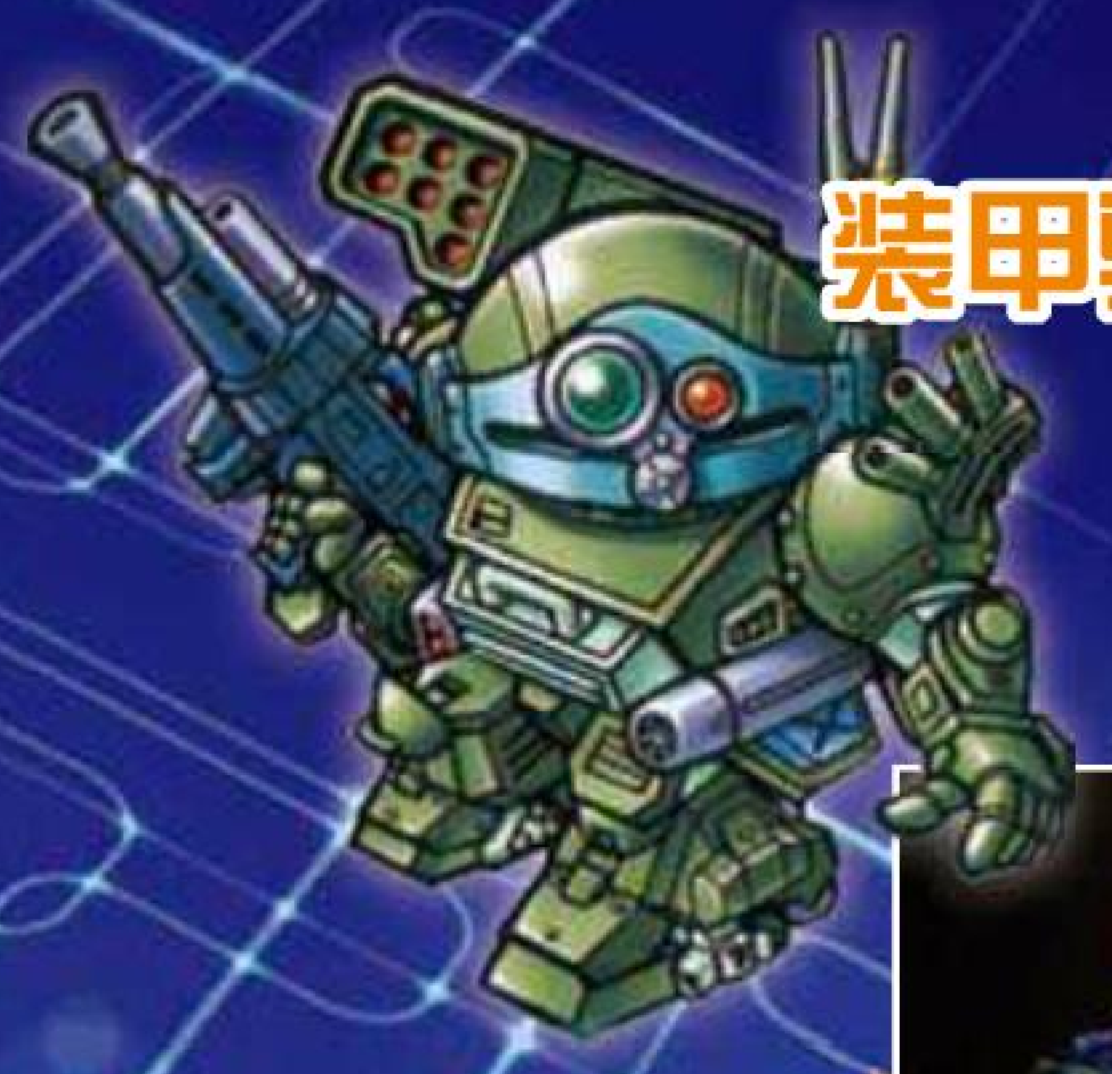
为了阻止企图征服世界的地狱博士的野心，主人公兜甲儿搭上了祖父留下的超级机器人魔神Z，与地狱博士手下的机器兽展开了战斗。

得到新力量的魔神Z

▲《破界篇》只描写了原作前半的内容，不知道本作中甲儿和地狱博士会不会做个了断。

必杀铁拳将敌人贯穿！

装甲骑兵Votoms



机体名：湿地犬
机师：基利可
武器名：アサルト・コンバット

原作介绍

在亚斯特拉纽斯银河的中心，战斗已经持续了100年。其中身为一名普通士兵的基利可在参与了某个作战的契机下，变成了被友军追捕的对象，逃亡中的他将和自己的命运对峙……

◀▲眼镜犬专为湿地战而改装的型号，少装了部分武器后使机身也轻巧了不少。

将身边的敌人收拾干净

无论什么敌人都是一发精密射击解决！

天元突破红莲螺岩

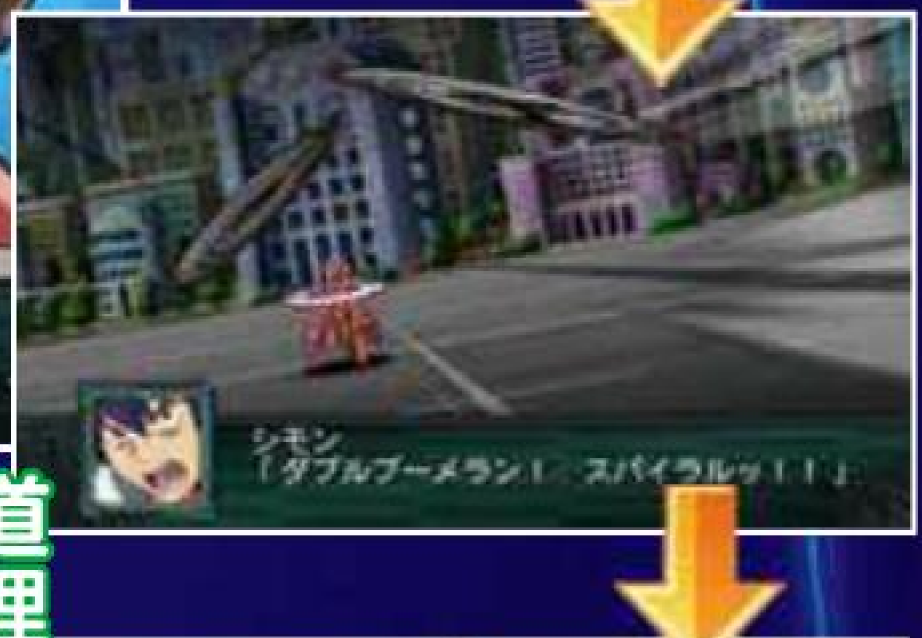
原作介绍

在打倒了螺旋王后，人类终于回到了地上生活，不过等待着人类的却是新的敌人，成长后的西蒙和红莲螺岩的命运是？

机体名：红莲螺岩
机师：西蒙+皮拉鲁
武器名：Wブーメランスパイラル

◀▼过去身为敌人的皮拉鲁将和西蒙一起战斗。

▼新的必杀技，将胸前的墨镜和背后的飞翼当做回旋镖一起投出去的招式。



道理说不通的话，就连道理一起踢飞吧！

新机动战记高达W

机体名：零式飞翼高达
机师：希罗
武器名：ツインバスターライフル

原作介绍

AC195年，随着流星作战的开始，以希罗为首的5名少年驾驶着高达来到地球，向地球圈统一联合发起了进攻。

◀▲搭载了零式系统的高达，以两把高出力光束来福作为主武器。

目标确认，排除开始！

▲零式飞翼高达的机动力和攻击力都非常出众。

真盖塔 世界最后之日

机体名：黑盖塔
机师：流龙马
武器名：トマホークブーメラン

原作介绍

由于谜之外星生物“侵略者”的来袭，盖塔队再次出击。在战斗的最后，出现在龙马面前的，竟然是早已死去的早乙女博士……

◀与真·盖塔不同，黑盖塔由龙马一个人驾驶。

用我这双手来帮你超度吧！

超时空要塞F

机体名：VF-25F
机师：早乙女阿尔特
武器名：ビームキャノン

原作介绍

移民船队“超时空要塞·开拓者”在探索新行星期间遭到了谜之宇宙生物Vajra的攻击，主人公早乙女阿尔特作为SMS小队的一员为保护船队开始了战斗。

▲可三段变形的VF-25F，能应付各种战况。

为了保护重要的人而战！

Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2

机体名：兰斯洛特·征服型
机师：朱雀
武器名：ハドロン・ブラスター

原作介绍

得到了谜之能力Geass的鲁鲁修，以Zero的假名成立了黑之骑士团，向神圣不列颠帝国发起了挑战。在旷日持久的战斗中，鲁鲁修和 好友朱雀的命运

朱雀专用新机体！

▶第二季朱雀驾驶的是兰斯洛特改良型，搭载了新武器同时性能也得到了强化。

粉碎歪曲的必杀一击！

制作人访谈

作为《第2次机战Z》故事终结的《再世篇》

寺田贵信

本作的制作人，负责过多部《机战》作品的制作，包括最近发售的《魔装机神Ⅱ》也有参与。另外不止是游戏，寺田贵信也负责《机战》相关动画和周边的监修。

《第2次机战Z》的第二部《再世篇》也终于公布了，究竟本作是怎样一部作品呢？相信很多《机战》粉丝都迫不及待想知道了吧，下面就让我们通过对本作制作人寺田贵信的采访来了解一下本作。

开发进度良好

——《再世篇》终于公布了，现在的开发状况如何？

寺田贵信（以下简称“寺田”）： 首先要对正在等《第2次机战OG》的玩家说声抱歉，后公布的《再世篇》将先一步发售。目前《再世篇》的开发进度已达到90%，可以说非常顺利。而《第2次机战OG》也在积极制作中，请大家再多等一会。

——《再世篇》的剧情和前作《破界篇》相隔了多久呢？

寺田： 大约一年。

——这次游戏的剧本会以哪部作品为中心进行描写呢？

寺田：《破界篇》中大多数作品只讲了序盘或前半的内容，所以《再世篇》将会以这些作品的后半为中心构成剧本，但也有极少作品是不会收录终盘剧情的。还有，《再世篇》序盘的展开通过《破界篇》通关后的预告可以多少了解到一点。

——想知道的人说不定会再通一次关呢。

寺田： 请一定要通关看看。包括《超时空要塞7》、《Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2》、《机动战士高达00 2nd Season》等，再加上初次参战的《太阳使者 铁人28号》、《超时空要塞 Dynamite 7》，也是在游戏中非常值得关注的。

关于新参战作品的看点

——请为我们讲讲新参战作品的看点吧。

寺田： 《铁人28号》可以说是机器人动画中人类的控制机器人里划时代的存在，不但拥有很长的历史，也制作过不少影像作品。其中通称为《太阳使者》的《铁人28号》对30岁至40岁的玩家来说是非常有感情的一部作品。

——《铁人28号》的加入会让有一定年纪的机器

人动画爱好者开心不已吧。

寺田：是的，在游戏中它和原作一样是擅长格斗战的机体。另外《超时空要塞7》和《超时空要塞Dynamite 7》都是以歌为主题的作品，在游戏中有着独特的“歌系统”，我想玩家用起来会有和一般机器人不同的感觉。

——真是越来越期待新角色与机体的活跃了，加上前作参战作品，这次阵容相当豪华呢。

寺田：在“《机战》系列”中是机体数相当多的一次，游戏的容量在掌机《机战》中也是最大的，为此相应地关卡数也比《破界篇》要有所增加。

原创角色

——《破界篇》中原创角色非常活跃，这次他们也会登场吗?

寺田：原创主角和前作一样是久良·布鲁斯特，《再世篇》中他的过去会得到判明，并且和他渊源颇深的人物也会登场。但是，序盘登场的主人公不是久良，而是前作的NPC艾丝塔，这次她将以主人公的身分登场。

——看来从前作继承下来的“捏他”有不少呢，真让人期待。下面是有关系统方面的问题，整备画面的副任务系统还存在吗?

寺田：有的。因为在《破界篇》中得到了好评，所以也保留了下来，再说这次登场的机体非常多，可以说是非常适合这个系统的，另外我们还准备了其他的新系统。

——真期待新系统的续报。接下来请说一下玩家们最关心的战斗动画演出吧。

寺田：看点是《再世篇》新登场机体的必杀技动画。大多数作品后半登场的机体很多，演出也非常华丽。另外敌方机体的攻击也下了很多心思去制作，如果玩家把每种武器的战斗动画都看一次的话我会非常荣幸。

关于继承要素

——请为大家说一下能从前作继承下来的要素吧。

寺田：对应《破界篇》的通关记录，可获得资金、击坠数、PP和强化芯片的奖励（具体参考下表）。不过要注意《破界篇》通关时机体和武器的改造度以及机师等级和击坠数是不会继承下来的，另外《破界篇》所玩过的路线和隐藏要素是不影响《再世篇》的流程进行以及隐藏要素获得的。

记录状态	各机师初期PP	各机师初期击坠数	初期资金	强化芯片
《破界篇》通关一次	+150	+5	+500000	破界の纹章、バリア・フィールド、DMユニット
多周目通关	每增加一周目+10	每增加一周目+1	每增加一周目+100000	–
全路线通关	+100	+5	+500000	A－アダプタ－、リペアキット、プロペラントタンク、カ–トリッジ

——也就是说通一次就能获得奖励，而随着周目的增加奖励也会增加。可以理解为让大家对剧情进行复习而再去玩《破界篇》吗?

寺田：正是如此，还没玩《破界篇》的玩家和未通关的玩家可趁这个机会通关看看。还有，《再世篇》的预约特典为记载了《破界篇》故事摘要的小册子，想尽早地进入故事的玩家请一定要入手预约特典。

《机战》诞生20周年

——发售前好像有《机战》诞生20周年的纪念活动啊。

寺田：是的，3月18日举办的“钢之魂祭”，邀请了艺人和声优作为嘉宾进行现场演出和脱口秀，还有《机战》20周年纪念周边的贩卖，请各位一定要来捧场。

——最后请给粉丝们说句话吧。

寺田：《再世篇》是《机战》20周年的总结性作品，也是系列中屈指的大作，非常值得一玩，敬请大家期待。

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

多模式融合的网络游戏！

SV	武士与龙
	SAMURAI & DRAGONS
	◆SEGA◆ACT◆预定2012年3月29日◆日版

《武士与龙》是一款融合了众多游戏形式和网络要素的作品，本作中共有3大模式：“动作模式”允许使用自创角色，与网络上的其他玩家组成小队探索迷宫。在迷宫中不断击倒敌人，积累经验值并提升等级后，可装备的武器和防具也会增多。成功挑战迷宫最深处的BOSS后，还能获得魔兽卡、道具卡等奖励。在“经营模式”中，玩家可以在属于自己的城镇上建设各种不同功能的设施，以积累资源、强化军备。扩建城镇时需要从金钱、物资等多方面考虑，此模式下还可以与其他玩家结成同盟国，共同进退。“对战模式”中可以育成在迷宫或竞拍中得到的魔兽卡，魔兽也有经验和等级的概念，同种魔兽还能通过“合成”进化。国与国之间的战争，将通过魔兽卡对决的形式展现，如果玩家成功击倒对手，就能扩大本国领土。

游戏开始时，玩家需要从5种基本职业中选择其一制作原创角色。一手持剑、一手持盾的剑士攻守兼备，可以活跃在最前线；魔法师能运用丰富多彩的魔法展开远程攻击，或是削弱敌人的能力；僧侣虽然在攻击威力方面不及其他职业，但却是惟一一个能够替同伴疗伤或解除异常状态的职业；武士作为力量型职业，能挥舞巨大的太刀一次性击倒多个敌人，是近身强攻的首选；而速度型职业忍者，除了能用忍者刀和苦无在近、远程作战中发挥实力外，还拥有看破陷阱等效果的特殊技能。在满足一定条件后，基本职业还可以转职成为上位职业。

▲通过合理建设，把小城镇发展成为大都市。

本作将于3月29日推出的下载版完全免费，玩家可以领略到游戏的全部内容，部分付费道具纵使不购买的话也不会影响流程的正常进行。

（文：苍穹）

▲与其他玩家协同作战，挑战迷宫中的BOSS。

▲魔兽卡的种族非常丰富，且有稀有度之分。

与童年的老朋友再次聚首！

S 哆啦A梦 野比与奇迹之岛 动物冒险

ドラえもん のび太と奇迹の岛 ~アニマルアドベンチャー~

◆Furyu◆AVG◆预定2012年3月1日◆日版

野比与哆啦A梦用“时空捕鸟器”不小心抓到了500年前灭绝的巨大鸟类——恐鸟，于是将它带去了保护着灭绝动物的贝雷加蒙德岛。贝雷加蒙德岛被称为“黄金海格力斯”的金色甲虫所守护着，在那里，一行人遇上了洛克洛族的少女克珑、多多岛的库拉乔以及与野比长得一模一样的少年达克等人，并与从未见过的动物们一起快乐地玩耍。但是邪恶的商人夏曼盯上了“黄金海格力斯”的力量，前来袭击岛屿。为了守护岛屿，众人必须要挺身而出。

▲当孩童已经长大，而老朋友们还是那么纯真。

▲附带的各种迷你游戏让人怀念起从前。

游戏的主要进展方式是利用3DS拍摄岛上的动物，完成凯丽博士的委托，这与PS3上的游戏《非洲》非常相似。另外游戏流程中还有许多迷你游戏登场，例如虫相扑、主视角射击、竞速等。当完成了这些游戏后，就可以在主菜单的挑战模式中随时游玩了。游戏的剧情以击退坏人保护岛屿为主线，但是如何利用拍照的方式完成这一任务，是很值得期待的部分。

（文：白菜）

13人命运交错的生存游戏！

S 未来日记 第13个日记所有者 RE：WRITE

未来日记 13人目の日记所有者 RE：WRITE

◆角川Games◆AVG◆预定2012年4月26日◆日版

本作是2010年发售的动漫改编游戏《未来日记 第13个日记所有者》的加强版，原作讲述的是12名拥有预知能力的未来日记所有者，为了争夺成为神的机会而展开的残酷生存游戏。和游戏版的前作一样，这次的剧情也是围绕着第13个日记所有者展开，玩家将扮演主人公天野雪辉和女主角我妻由乃一起参加生存游戏，体验一场不同于原作的冒险。加强版中加入了新剧本以及新角色雾崎霞，她是深知第13个日记所有者秘密的人物，通过她玩家可以了解到生存游戏不为人知的秘密。另外，游戏也将全程语音化，配音由动画版的声优阵容担当。

（文：乌冬）

▲第13个日记所有者，真实身分和日记能力都是一个谜。

▲和前作一样，剧情中女主角的是否黑化将影响到接下来的对话选项。

▲本作的事件描写画面很有看漫画的感觉。

见证雷曼又一次的疯狂冒险！

S　雷曼 起源

RAYMAN ORIGINS

◆Ubisoft◆ACT◆预定2012年3月20日◆美版

本作的剧情讲述一位古老的幻想家在梦中创造出了和平的“梦之世界”，然而这个美好的世界如今却面临着前所未有的威胁，威胁的起因竟然是雷曼和他的朋友们，他们不仅睡相难看，还不断打鼾磨牙，这惹恼了居住于地下世界的恶魔创世主。盛怒之下的恶魔创世主开始制造魔物并试图侵略梦之世界，而作为惹出乱子的雷曼与朋友们，则为了击退魔物展开了新一轮的冒险之旅。

▲以2D背景、3D角色来呈现的游戏画面。

▲BOSS战的玩法明显不同于平常。

本作是一款画面宛如漫画书般细腻的动作游戏，其中最显眼的当然是游戏中那个疯狂的主角雷曼了。3DS版的游戏背景以2D画面展示，但是角色却呈现出3D效果，下屏中的简要示意图会给出目前关卡的大致进度，难度上也比同期要推出的PSV和PS3版简单一些。除此之外，大量意想不到的秘密和猎奇的新角色会在游戏中陆续出现，超过60个等级的关卡更是会令整个游戏热闹非凡。

（文：纸鸢）

三人称反恐射击游戏即将登陆PSV！

SV　13号小队

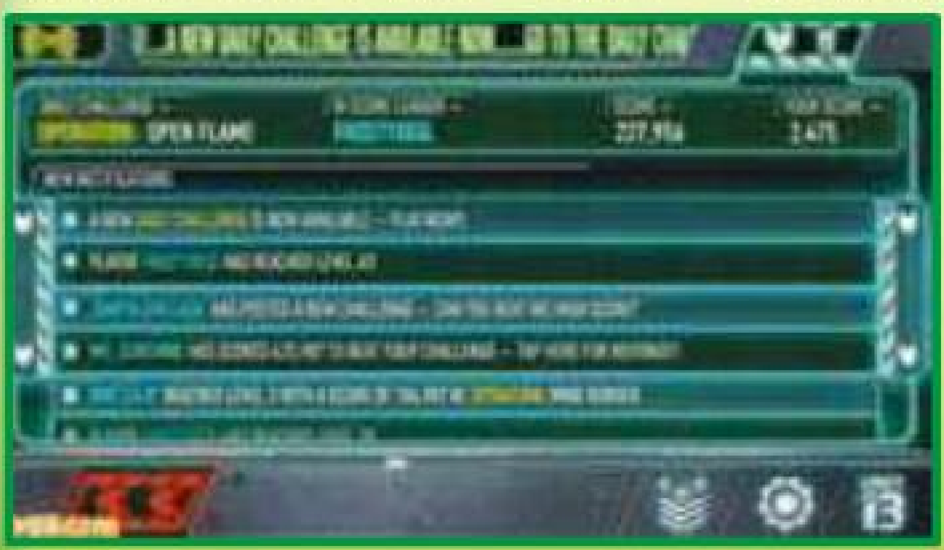
Unit 13

◆SCE◆TPS◆预定2012年3月8日◆日版

本作是由Zipper Interactive制作、SCE负责发行的一款三人称射击游戏。在游戏中，玩家要扮演精锐部队“13号小队”里的成员，去完成反恐、拯救同伴等诸多任务。游戏为玩家准备了30种以上的任务，除了在线和单机外，游戏还可以通过Wi-Fi网络和朋友一起完成任务，扫清全世界的恐怖分子。

由于PSV设置了双摇杆，玩家可以享受家用机一般的操作体验。除了操作上的满足感，本作还支持PSV自带的“near”功能，如果能找到其他玩这款游戏的玩家，还可以从他们那里获得特殊任务，大大加强了游戏的互动性。不过目前还没有公布这方面的相关细节，感兴趣的玩家可以期待我们的后续报道。最后要提到的是这款作品的最大特征，那就是搭载了每天都会更新的“日常任务”机能。只要将PSV连接上网络，每天都可以体验到全新的任务，喜欢“打枪”的朋友们是不是已经跃跃欲试了呢？

（文：阿鲁）



▲游戏搭载每天都会更新任务的“日常任务”机能。

▲从目前的截图来看画面还是非常不错的，不知道实际游戏能否达到这么高的水平。

《高达》题材游戏相信大家都玩过不少了，像是战棋类的《SD高达G世纪》和动作类的《高达 战争》，而这款《机动战士高达 木马的轨迹》，则是高达题材游戏里相当少见的即时战略类型。究竟《高达》成为即时战略后的素质如何，下面就让我们来看看吧。

文 乌冬　美编 Juxi

机动战士高达 木马的轨迹

机动战士ガンダム 木马の轨迹

PSP			
NBGI	SLG	日版	2012年1月26日
1人	6280日元	无对应周边	
相关报道：—			

系统

画面解说

①作战单位，我方单位用蓝色圈表示，敌方单位用红色圈表示，下方的槽为战力（FS），即耐久。

②事件标志，当战场上有事件发生时表示，如援军登场等。

③交战环，双方单位近距离战斗时出现，这时可进入局地战模式。

④单位信息，当前光标指向单位的机体数量以及FS。

⑤坐标，当前光标位置所在的坐标。

⑥总和FS，地图上单位FS的总和，红色为敌方，蓝色为我方。另外我方FS槽里还有一条较浅的部分，这为白色基地的战力。

⑦单位数量，地图上单位的数量，左边代表为敌方，右边代表我方。

⑧指令点（CP），下达某些指令时需要消耗CP，CP开始为5格，击破敌单位时增加，另外低于5格时也会随时间经过徐徐回复到5格。

战场模式

战场模式为本作的主要部分，在这里玩家可以纵览整个战场，根据战况对自己的单位下达指令，当我方单位遇到敌方单位时，就会自动进行战斗，这点和一般的即时战略游戏是一样的。充当大本营作用的是我方母舰白色基地，战斗时需要从这里派出MS部队，而当MS受伤后则还要进行收容，可以说是相当重要的存在，所以被击破的话就会导致Game Over。战场模式的指令分为母舰和小队两种，因为两种单位在战场模式中所担任的职责不同，所以指令上也有很大的区别，其中对战局影响较大的母舰不少指令都需要消耗CP。

操作方法

键位	作用
方向键	移动光标
□	确认当前单位状态
△	切换全体地图
○	调出指令/确定
×	取消
L	切换正常地图
R	切换详细地图
Start	暂停/确认任务目的
Select	系统菜单/跳过CG

母舰指令

移动：无需消耗CP，决定好目的地后让单位进行点对点的移动。
出击：无需消耗CP，从母舰派出MS小队或运输机。
索敌：消耗2CP，派出索敌小队发现隐藏的敌人。
散布：消耗5CP，在白色基地周边散布米诺夫斯基粒子，降低该范围内敌方的命中率。
加速：消耗2CP，一定时间内白色基地的移动速度上升。
补给：分为补给点对舰补给和舰对舰补给两种。前者当白色基地停留在补给点上方时可用，通过消耗CP来回复自身的FS，1CP回复10%的FS，上限为5CP。后者为在补给舰的补给范围内可用，无需消耗CP，取而代之消耗的是补给舰的FS，补给舰的100FS可提供10000FS的回复量。
炮击：消耗10CP，发射米加粒子炮对前方或后方的敌人进行打击，威力由近至远递减。

小队指令

移动：无需消耗CP，决定好目的地后让单位进行点对点的移动。
攻击：无需消耗CP，让小队对指定的目标发动攻击。
战斗：无需消耗CP，当邻近敌单位时可用，进入局地战模式。
归还：无需消耗CP，让出击的小队回到母舰进行补给。
特攻：关卡里的友军小队可用，无需消耗CP。对敌单位发动自杀式攻击，自身FS剩余越多攻击力越高。

局地战模式

当双方的单位近距离交战时，在中间会出现被称为交战环的圆圈，点击圆圈就会出现进入局地战模式的“战斗”选项。如果说战地模式是母舰的舞台，那局地战模式就是MS部队大显身手的地方，在这里玩家可对小队下达进一步的指令，让小队施行各种各样的战术，只要指挥得当，就能达到快速击破敌人的目的，是非常高效的歼敌手段。局地战模式的指令分为共通指令和AI指令，共通为所有单位可用，AI只有个别单位可用，主要由小队的编入机体种类决定。

操作方法

键位	作用
方向键	选择
○	调出指令/确定
×	取消
Start	暂停

共通指令

支援：呼叫母舰的支援机对战斗进行支援，消耗CP根据支援机的数量而定。
撤退：脱离局地战模式。

AI指令

突击：消耗1点CP，接近敌机进行近距离攻击。
迎击：消耗1点CP，边移动边迎击敌机。
射击：消耗1点CP，用射击武器进行狙击。
连击：消耗2点CP，使用射击武器乱射。
集中：消耗2点CP，根据战况接近攻击。
制压：消耗2点CP，以补给点为优先用射击武器攻击。
突贯：消耗2点CP，边攻击边向敌阵突进。
援护：消耗2点CP，用投掷、射击类武器进行援护攻击。
打击：消耗2点CP，中远距离用射击、近距离使用格斗攻击。

编成

小队编成

编成MS小队，一个小队最多可编入3机，根据编入的机体不同，能使用的AI指令也会有所区别。机体选择好后还要配上机师，机师的作用主要是决定单位的能力，在这里还可以用SP（击坠敌人获得的经验值）对机师进行升级，从而使能力提升。

索敌机编成

编成了索敌机后就可以在战场模式中使用母舰的索敌指令对未知的区域进行探索了，从而发现隐藏的敌人，避免遭到伏击。索敌机小队同样最多可编入3机，机体数量越多探索的范围就越大。

支援机编成

编成了支援机后可以在局地战模式中使用支援指令让支援机出来协助作战。支援机最多可编入5机，每呼出1架机消耗1CP。

乘组员编成

对白色基地的乘组人员进行编成，不过虽然写的是编成，事实上是不能变更乘组人员的默认配置的，只能用SP对乘组人员进行升级，提高白色基地的能力，另外舰长布莱德的等级是根据所有乘组人员的总和等级而定的。

玩法要点

仔细确认作战说明

每关出战前布莱德都会对作战进行说明，可能有玩家会嫌麻烦或不懂日语而跳过，但事实上这个作战说明是非常重要的，包括作战的步骤和敌援军可能出现的位置都会在这里得到提及，最好能确认一下，就算不懂日语的玩家通过图解也能了解敌援军的位置，以免不清楚战况而陷入苦战。

活用局地战模式

除了母舰和少数单位外，大部分单位在战地模式中的攻击伤害都很有限，要短时间击破敌机，就得多利用局地战模式。就拿敌方母舰来说，敌母舰在接近我方大部队时一般都会放出MS小队，为了避免敌战力的增加，可以单独派MS小队用局地战模式优先将其击坠，这招对于快速减少地图上的敌单位来说非常有用。

补给点的确保

补给点除了为母舰提供补给外，还有一个作用是过关时只要没被击破就可获得机师和机体的补充，这是本作中战力增加的主要方法，所以除了母舰外，保证补给点的安全也是很重要的。另外敌方也有补给点，在补给点上进行局地战时，战斗中会出现补给点的设施，只要把设施击破，就能把补给点夺为己用，最简单的方法就是使用像钢坦克这类的机体，它AI指令中的压制能优先攻击补给点的设施。

跟随

攻击指令的使用对象不仅限于敌方单位，如果对我方单位使用，就能对该单位进行跟随，最简单的应用就是如果有要保护的友军时，对友军使用攻击指令就能对其进行贴身保护，自动对靠近的敌单位发动攻击，省去了人手操作的麻烦。另外如果跟随的单位是我方小队的话，除了战地模式中的作用外，该单位在局地战模式中还能使用强力的间接支援攻击（消耗5CP）。

玩后感

将《高达》做成即时战略的想法是不错，可实际效果却差强人意。首先游戏毫无平衡性可言，因为敌人不能用局地战，战局基本一面倒，而且指令设计得也不合理，实际能派上用场的指令没几个；地图虽然每关不一样，但却没有地形要素，对单位起不到任何作用，形同虚设；操作不够人性化，单位太多却没有复数选定，逐个点起来实在让人抓狂。

本作是一款集合了众多动画角色的原创RPG，《舞-Hime》、《青蛙军曹》、《秀逗魔导士》等动画的诸多角色齐聚一堂，加上华丽的战斗动画，足以吸引动画爱好者们的眼球，那么游戏的素质到底如何，那么就跟随这篇“特快”来了解一下吧。

文 阿鲁　美编 Juxi

英雄幻想曲

ヒーローズファンタジア

PSP			
NBGI	RPG	日版	2012年1月19日
1人	6280日元	无对应周边	
相关报道：—			

游戏的进行

游戏主要通过在迷宫里冒险来推进剧情。游戏的迷宫分为许多区域，每个区域都有道路相连，区域的数量很多但每一块区域的范围并不大，因此完成一个迷宫花费不了多少时间。本作有非常厚道的指向系统，在迷宫中按下□键可显示详细地图，地图上有“！”的地方就是会触发剧情的地点，接下来玩家只需要朝着这个方向前进即可。

和大部分RPG不同的是，本作的剧情以日式漫画风格展现，虽然语音部分实在少得可怜，但也算有新意，冗长的剧情看起来不会觉得乏味。遇敌采用传统的踩地雷式，不过遇敌率波动幅度很大，有时一块区域里会遇敌2～3次，有时通过多个区域都不会遇敌。地图上除了“！”外，还有其他符号，下面列出这些符号的具体含义。

符号	含义
!	触发剧情的地点
H	回复点，可回复HP和PP
S	记录点，同样可回复HP和PP
G	控制器，可调整在该迷宫的遇敌率，警戒为高遇敌率、有效为普通遇敌率、无效为不遇敌
W	出入口
EV	电梯
↑	前往高处
↓	前往低处

※迷宫中还有各种类型的机关，需要启动后才能继续前进。这些机关的操作方式大同小异，这里就不多做说明了，机关在地图上没有图标注明。

操作简介

按键	非战斗	战斗
滑杆	移动	更换视角
方向键	菜单中进行选择	切换阵型
○	对话、调查	对应该按键角色的行动
×	–	
△	开启菜单	
□	迷宫中为开启地图，大地图画面为开启地图菜单	
L/R	迷宫中为切换行动的角色，系统菜单和战斗中为更换角色显示的详细情报	防御阶段时R键为暂停敌人的行动，用于玩家更换阵型
START	–	显示对应按键的角色的详细情报

菜单说明

名称	说明
げきれい	激励，非战斗时使用，使用后回复全体角色的HP。由于本作可以加入的同伴数量多且每名角色都能进行激励，并且只需要完成两场战斗就可以重置激励的冷却时间，因此在迷宫中行动时不会出现血不够用的情况。需要注意的是激励只回复HP，不回复PP
ブレイブ	给队员分配勇气值
アクション	给队员设定是否开启自动连击指令以及装备精神
アクセサリ	装备饰品
メンバ–	队伍编成
おまもり	装备护符
ステ–タス	查看角色状态，部分角色可更换形象
クエスト	查看任务
カタログ	查看已获得的精神、护符和饰品
ギャラリ–	查看相关作品的用语、相关知识、角色介绍等
チュ–トリアル	查看游戏系统的解说
オプション	系统菜单

地图菜单说明

名称	说明
ショップ	商店
サブクエスト	分支任务
セ–ブ	保存记录
デ–タ消除	删除存档

能力、数值解说

能力、数值	解说
攻击	提升角色的基础攻击力，基础攻击力越高，破防的几率越大
守备	提升角色的防御力和回避，防御力越高，越不容易被破防，就算被命中伤血也不多
魅力	魅力值越高，回合结束或加算英雄度时HP的回复量越高
连携	连携值越高，攻击回合获得的AP越多
威力	普通攻击和必杀技的攻击力
命中	降低攻击被躲掉的几率
ヒット	攻击的连击数，连击数越高，能造成的伤害自然也越多
会心	造成会心一击的几率，直接影响到最终的伤害，建议尽快加满
HP	角色的血量，为0时进入战斗不能状态
AP	战斗中在右上角显示，所有行动都会消耗AP，AP不足100时自动切换为防守回合
PP	发动必杀以及进行防御时需要消耗的点数

队伍的配置

在菜单中选择“メンバ-”可以进行队伍的配置。游戏中涉及的动画作品数量不少，因此游戏也想方设法让更多的角色能有出场的机会，因此这个特殊的系统就诞生了。在配置成员时首先要确认初始队员（STARTING MEMBER），之后根据初始队员所属的动画来配置其他成员在更换阵型之后的位置（需要手动按左右键变化阵型后更换，如果不配置其他队员，系统会默认该位置为初始队员）。同一位置角色的HP和PP共享，不过角色的能力是分开来算的，因此如何配置队伍和分配勇气值就需要玩家根据不同的情况作出调整了。

角色强化

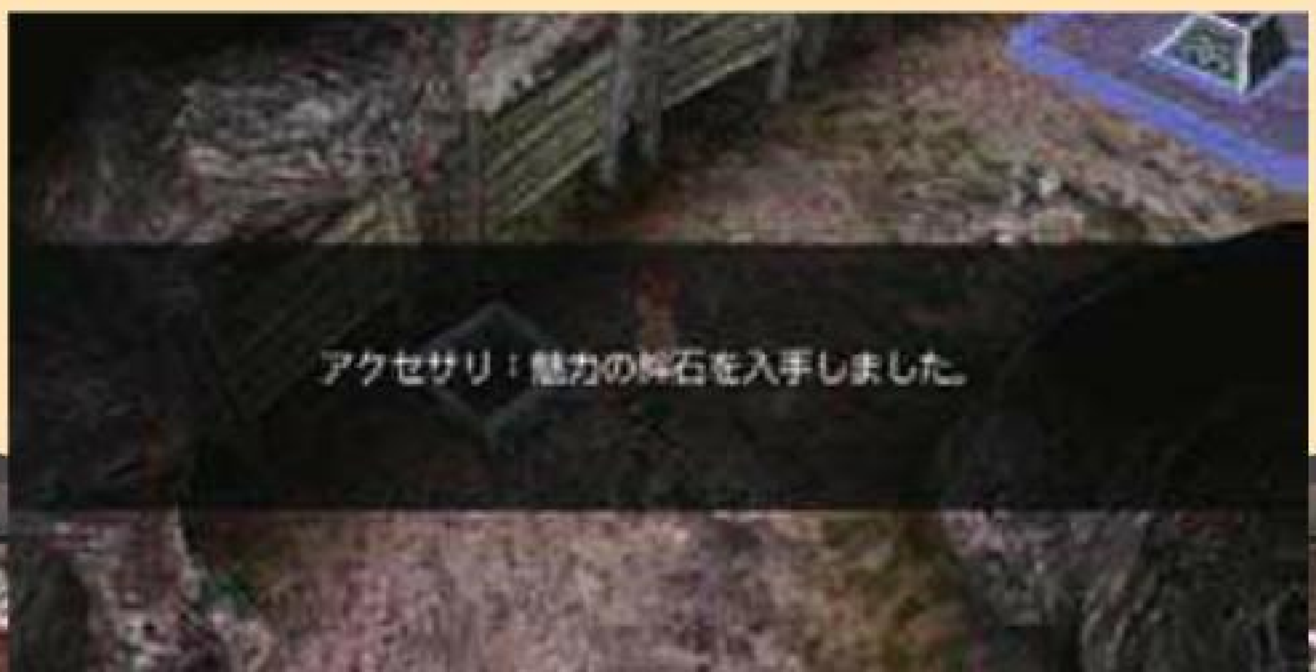
本作中的等级为队伍等级，队伍每升一级，所有角色会获得一点用于提升角色能力的“勇气值”（ブレイブ），除了升级之外，在宝箱中也可以获得。在菜单中选择“ブレイブ”就可以将勇气值自由分配到角色的各项能力上来强化角色。分配的勇气值不会被锁定，因此玩家可以根据不同的情况来合理分配。可强化的能力分别为：攻击力、防御力、魅力、连携，招式的威力、命中、连击数、会心率，每项能力最高只能强化25级。

各种道具的用处

游戏中可以利用的道具有饰品、护符和精神这三种，下面就来说说这三种道具的具体作用。

饰品（アクセサリ）

饰品为可装备物品，对攻击、守备、魅力和连携这四种能力进行加成，其中有分为增加具体数值和附带的辅助效果（アシスト效果），辅助效果在普通攻击时触发。每名成员只能装备一个饰品，饰品可以从宝箱中获得，也可以在商店中购买。



护符（おまもり）

护符的种类很多，主要对战斗条件产生影响，例如让获得的经验值变成150%但遇敌率变高且后攻概率增加，先攻必定进入有利状态但后攻必定进入不利状态等，一般来说都有一个正面效果和一个负面效果，大家可以按照自己的需要来进行装备。

精神（スピリット）

在菜单中选择“アクション”，然后通过L/R键切换到必杀技一栏按○键后即可为成员装备精神。这种道具的作用为附加范围效果，类似饰品附加的辅助效果，不过范围效果会影响场上敌我所有成员的基本能力。不同的精神影响敌我的效果也有所差异，为角色装备精神并在战斗中使用必杀技后就会触发范围效果，当然敌人在使用必杀技后也会触发对应的范围效果。该效果可以叠加，最多显示3级（以上下箭头表示），超出的部分不会显示，但是会继续叠加。部分精神为游戏初期就有的，但大部分有用的精神需要打倒指定敌人或是我方成员用必杀技来完成战斗后才会获得。需要注意的是，精神没有数量的概念，所有角色都装备同一种精神也是可行的，不过还是建议不要太过单一化，至少降防和降攻击、命中这类范围效果都要有，降防用在攻击回合，AP快用完时降攻击、命中并切换防守队员上场，这样一来除BOSS外的敌人基本就无法撼动我们的队伍了。

战斗要点

战斗是本作最为核心的要素。关于战斗的要素细说起来还比较复杂，下面就来详细介绍一下本作跟战斗相关的各项要素。

阵型切换

本作的战斗模式类似“《女神侧身像》系列”，△、□、○、×4个按键分别给4名角色下达攻击指令。不同的是玩家可以利用方向键来变更阵型，改变方式是全部角色左右或上下易位，一共4种阵型。从阵型的角度来说，□、×两个位置的角色是前卫，而○、△两个位置的角色是后卫，后卫受到的伤害会降低25%。

游戏中大部分的角色都限定了前卫或后卫，如果切换阵型的时候将限定前卫的角色——比如音无小夜调到了后卫，那么小夜将无法进行攻击。反之限定后卫的角色换到前卫也不能攻击。

除此之外，战斗时还有三种特殊指令，如下：

R+□：敌阵突破，即逃跑，脱离战斗，消耗的AP数根据队伍成员的数量而定。

R+×：回合结束，消耗一半AP结束当前回合。

R+○：胜利宣言，宣言成功会直接获得战斗胜利，发动会消耗掉全部剩余AP，而成功率会受消耗的AP量影响。

进攻和防守

战斗分为进攻回合和防守回合。在进攻回合时，通过对应的按键来指挥队员作战即可，普通攻击消耗100点AP，追加攻击（普通攻击后该按键周围出现蓝条时按键，不同角色按键时机不一）时会额外消耗PP，也可以通过蓄力来提升此次攻击的辅助效果，蓄力攻击最多消耗200AP。此外还可以通过必杀技来重创敌人，详情参见后文。需要注意的是，用同一招式多次攻击会引起敌人的警戒，此时攻击力和命中率都会受到影响，因此战斗中尽量多用不同的招式来对付敌人。在防守回合中，敌人行动时会有一个时间槽，此时按下R键可以停止时间槽，这样玩家就有足够的时间来思考对策，可以根据左下角敌人消耗的AP来判断敌人出招的强力程度，然后是切换阵型让防御高的角色来抵挡这次攻击还是让血少的成员受到攻击进入战斗不能状态就看玩家自己的选择了。至于为什么要故意让角色进入战斗不能状态请参见后文的“复活”和“英雄模式”相关内容。

先攻与后攻

在进入战斗时会随机出现先攻和后攻的情况。先攻时一定几率出现对我方有利的速攻状态，当前回合的AP值变为1.5倍；当然后攻也会出现对我方不利的状态，此时敌方的AP值变为1.5倍。游戏中可以通过装备护符来增加先攻与后攻的几率，甚至连有利状态和不利状态也可以改变。

连携

行动回合中持续地对敌人展开攻击能积蓄连击数（攻击被防御或躲避不会积蓄），连击数会直接以百分比形式影响到伤害数值，比如50连击时伤害为150%，发动必杀技、更换队形或一定时间内不攻击都会令连击数中断。另外，连击的过程中还会产生一个英雄度的点数，连击中断后会进行一次清算，清算阶段主要是统计这一轮攻击一共造成了多少伤害以及获得的英雄度，获得的英雄度会直接转换成HP进行回复。英雄度的获得量取决于角色的魅力值，可以简单地认为在清算之前最后攻击的角色魅力值越高，奖励的HP就越多。

防御

在防守回合中，按下对应按键能让角色进入防御状态。防御能令角色的守备能力增加，受到的伤害也会大大减少。敌人完成一次攻击动作后，防御就会解除，想要抵挡敌人的下一个攻击动作需要再次防御。防御会消耗一定比例的PP值，加上大部分敌人一次只会攻击一名角色，所以每次让所有角色防御会造成PP值的浪费。我们可以根据敌人的攻击取向来决定防御的角色（一般是前卫），或者根据战场的形势来判断保留哪位角色的HP更加恰当，因为本作系统的特殊性，一般是让防御力较高的角色保存HP——没错，是防御力较高的角色。主力输出的角色由于要频繁发动必杀技的关系，PP需求很高，应尽量减少防御的次数避免无谓的消耗。

回避

由于游戏中同伴的人数根据剧情而定，因此编制队伍很多时候会有位置空出来。游戏中部分敌人的攻击是对应位置的（比如第一个迷宫遇到的红色的龙），只要预判到它们要攻击的位置，通过阵型变换提前将这个位置空出来便能躲过攻击。以双人组合为例，假如在敌人攻击前将原本在△、□位置的两人换位到○、×上，△、□位置的攻击便绝对会MISS。

必杀技

游戏最主要的输出手段，长按L键并按下对应角色键位便能发动，消耗100AP，最大可以蓄力到200AP，除此之外还要消耗PP值，消耗量视角色自身的必杀技而定。比起普通攻击，必杀技除了有动画演出之外，威力也并非普通攻击所能相提并论。因此在战斗中（特别是BOSS战），必杀技的发动次数要尽可能多，单靠贫弱的普通攻击，就算是杂兵战也要打很长时间（特别是游戏中前期），其次是发动之前最好先将连击数堆上去，保证必杀技在有伤害加成的情况下发动。

CrossOver

如果用两个以上作品的角色参战并全部发动过攻击，形成连击的同时还会进入CrossOver状态，这个状态下会心率是通常情况下的3倍，此时使用必杀技可造成很高的伤害，但是该状态同样会在连击清算阶段失效，所以战斗中尽量避免长时间的空档或频繁切换阵型。

复活

游戏没有回复道具的设定，战斗中回复HP的手段有两种，一是依靠高魅力的角色每个回合自动回复HP，回复量自然是杯水车薪；二是让专职回复的角色进行回复，这些角色的行动会专门回复我方所有人的HP，但不会攻击敌人（发动必杀技除外）。

角色的HP为0会进入战斗不能状态，在防守回合中敌人每行动一次，进入战斗不能状态的角色就会回复一定量的HP。当HP回复到50%以上的时候，按下该角色对应的按键便能让这名角色复活，如果HP回复到100%复活还能进入英雄模式。需要注意的是，所有角色的HP都变成0的话，游戏就会GAME OVER，因此是否等到战斗不能的角色HP回复到100%再让他复活要根据实际战况来定。

英雄模式

当行动不能的角色以满血状态复活时，该角色将进入英雄模式，PP全回复。英雄模式会持续两回合（进攻回合和防守回合分别各算一个回合），在该模式下，HP和PP都不会减少，会心一击率为通常状态下的1.5倍。因此有时故意让攻击手挂掉再以满血复活进入英雄模式来提高战斗力也不失为一种战术。

战斗心得

游戏分为杂兵战和BOSS战。杂兵战时建议将勇气值分配给主攻成员的攻击力和技能威力，防守成员只要加满守备这一栏即可。保证普通攻击就能造成高伤害，这样一来就算一回合不能结束战斗，敌人的HP也基本不多了，防守回合时换上防守成员基本会非常安全。战后在菜单使用激励就又是全员满血状态了，尽量不要浪费PP；BOSS战虽然有难度，但由于游戏系统的特殊性，这里有个基本必胜的方法。首先是将主攻队员的勇气值全部分配给和攻击相关的项目，饰品也装备加攻击力的，让他们保持低防御力；然后防守成员自然是加满守备和连携一栏，有多余的点数可以分给魅力。开战后让主攻成员第一时间用必杀技攻击BOSS，能把PP用完最好，到防守回合时只让防守成员进行防御，攻击手能以最快速度挂掉最好，之后就一直R+×让防守成员不停防御，后排加上防御的话，即便是BOSS的攻击也不会那么快就干掉我们的防守成员。等攻击成员可以进入英雄模式后，让他们在防守回合复活（这样的话，在攻击回合能获得更多的AP），几个回合存下来的AP足够我们英雄模式下的攻击手放十来二十个必杀技了，就算是BOSS也禁不住这样折磨，轻松过关无压力。

玩后感

游戏的剧情非常丰富，整体节奏偏快。虽然系统看起来比较复杂，但熟悉了之后应付战斗可以说轻松自如，而且游戏有很好的指向系统，基本不会出现卡关的现象，总体来说还是一款比较简单的FANS向游戏，对动画有爱的朋友可以尝试。

原定于2011年9月发售的《写真女友》经过长达半年的跳票终于与玩家见面了。本作十分创新地取消了一般游戏中CG这个概念，而用摄影贯穿始终，到底怎么样才能拍摄出优秀的照片？怎么样才能使用摄影来接近众多女主角？下面就让我们一起来看一下吧。

文 半夏

美编 Juxi

PSP 写真女友 フォトカノ			
角川Games	SLG	日版	2012年2月2日
1人	7140日元	无对应周边	
相关报道：－			

系统介绍

关于性格

游戏在一开始会要求玩家选择主人公性格，性格将会影响“生物钟协调会话”时的话题的数量，性格数值高代表擅长该话题，会话时有3个选项，反之只有1个。想要攻略某个指定女主角时最好配合其喜好选择相应性格。基础性格只有六种，满足某些条件后逐渐增加其他性格，具体数值见下表。

性格	世间话(蓝色话题)	娱乐(黄色话题)	ヘルス(绿色话题)	食べ物(橘黄色话题)	恋(粉色话题)	行动(灰色话题)	条件
真面目	2	1	2	2	2	1	初期
お人好し	3	2	1	2	1	1	初期
食いしん坊	2	1	2	3	1	1	初期
やんちゃ	1	2	3	2	1	1	初期
游び上手	2	3	1	1	1	2	初期
エッチ	1	2	1	1	2	3	初期
优等生	3	2	3	2	2	1	取得一个女主角结局后追加
タフガイ	2	2	3	3	1	2	取得两个女主角结局后追加
ロマンチスト	3	2	2	1	3	2	取得三个女主角结局后追加
ジゴロ	2	3	2	2	2	2	取得四个女主角结局后追加
ト－クマスタ－	3	3	3	3	3	3	取得鸭子的技能「会话の极意」后

写真部和照片部

故事的开始主人公会被要求加入写真部或者照片部，两个部门风格完全不同。写真部追求的是危险的性感美，而照片部追求的是青春活力之美。加入不同的俱乐部会影响整体剧情走向，加入写真部的话就会进入故事H，即故事“Happy”，会以轻松明快，又带点遐想的剧情展开。加入照片部的话就会进入故事L，即故事“Love”，是重视女生心情与内心的纯爱故事路线。最初的六个女主角的两种故事形态下的好感度事件、可以拍摄的照片、最终结局都完全不同，而隐藏角色在两种路线下的内容都一样。

流程简介

本作主要讲述了获得父亲馈赠的相机的主人公，如何通过摄影和众多女主角接触、交流，最后在两个月后的学园祭完成表白的恋爱故事。游戏中可以行动的天数为60天，非周末每天的流程如下图：

前往学校

↓

休息时间1

↓

午休

↓

休息时间2

↓

放学后

↓

离校

↓

睡前

↓

睡觉之后进入第二日

前往学校和离校

这两个时间段会随机遇到女主角，离校遇到女主角的话可以提出邀约，如果成功可以和女主角一起回家，在路上会进行对话，取得成功之后还可以进行约会，但要注意如果被其他好感度高的女主角看到你邀请别人一起回家会掉三个好感度标志。虽然离校的约会对攻略女主角非常有帮助，但是由于本作读盘时间比较长，因此不推荐反复读取进度，后期好感度高的女主角出现几率比较大，两个月的时间是足够攻克目标的。

休息时间1、午休、休息时间2、放学后

这四个时间段主角可以在学校内自由活动，不同时间和地点遇到女主角的几率不同，具体可以参照下表以及后文人物介绍。

场所	出现可能性高的角色
1年教室	佐仓舞衣、果音、实原冰里
2年教室	间咲ののか、柚ノ木梨奈、新见遥佳、深角友惠
3年教室	室户亚岐、大谷桃子
廊下	全员随机
屋上	实原冰里
图书室	室户亚岐（午休、放学后）、柚ノ木梨奈（放学后）
部屋	无
保健室	佐仓舞衣、实原冰里、间咲ののか、柚ノ木梨奈、深角友惠
家庭料室	新见遥佳（休息时间2）、深角友惠（放学后）
食堂	新见遥佳（放学后）、间咲ののか（放学后）
中庭	实原冰里（放学后）、大谷桃子（放学后）
校舍里	全员随机
体育馆	佐仓舞衣（放学后）
プ-ル	全员随机
校庭	全员、新见遥佳（放学后）、间咲ののか（放学后）

遇到女主角后可以选择邀请她进行对话，或者给她看你拍摄的照片。前者对话成功后可以进入到拍摄环节，并且在拍摄结束后可以给女主角看照片，比较推荐选择。不同评价的照片对好感度的影响见下表：

照片种类	照片评价	音符增减值	桃心增减值
Beautiful(对话女主角本人照片)	800以上	1	1
Beautiful(对话女主角本人照片)	799～600	1	1
Beautiful(对话女主角本人照片)	599～400	0	1
Beautiful(对话女主角本人照片)	399以下	0	0
Beautiful(其他女主角照片)	800以上	2	0
Beautiful(其他女主角照片)	799～600	2	0
Beautiful(其他女主角照片)	599～400	1	0
Beautiful(其他女主角照片)	399以下	0	0
Erotic	800以上	好感度从右侧开始-4	
Erotic	799～600	好感度从右侧开始-3	
Erotic	599～400	好感度从右侧开始-2	
Erotic	399以下	好感度从右侧开始-1	
鸭子照片	任意评价	随机+1	

地图上有的位置会出现女主角图像，其中有问号标志的表示普通事件，有可能有摄影机会，选择之后会随机增加女主角好感度标志。桃心标志的事件表示好感度事件，在女主角好感度标志槽满了之后才会出现，选择之后和女主角的好感度标志槽会扩张，扩张过的好感度槽再满之后出现的桃心事件会使和女主角的感情升级，满6级可以迎来结局。

睡前

睡前可以去果音房间，从这里看到各个女主角好感度，还可以进行存、读档以及设定相机等行动，具体菜单见下表：

选项	说明
果音	去妹妹房间查看女主角对自己的评价，并回复1点兔之力，有可能遇到随机事件而不能查看
寝る	进入第二天
学园祭へ	和某一女主角感情发展到6级之后会出现此选项，选择之后直接跳到学园祭当天迎来结局
カメラ	相机，可以查看相册以及相机技能
セ-ブ	存档
ロ-ド	读档
コンフィグ	设定，可以在这里设置拍摄方式，并进行试拍
ヒント	要点提示
タイトル	回到标题画面

去妹妹房间可以增加1点兔之力，因此一定要去，并且和妹妹相关的事件都是可以拍照的，这是赚取点数的最佳选择，基本上都可以得到评价800以上的点数，如果拍摄得够好取得1000点也不是难事。

兔之力

在校园中想要遇到女主角有一定的随机性，如果实在想在某个地点遇到某个女主角的话，就可以使用兔之力，在地图上按三角选择使用，可以使用的兔之力个数在画面右上角表示，按方向键←和→能够调整兔之力个数，选择不同数量的兔之力达到的效果不同，具体见下表：

兔之力效果	所需个数	备注
爱之洗牌	1	角色纸牌会进行混合洗牌之后再选择，速度较快
爱之洗牌	2	同上，速度较慢
爱之选择	3	随意选择喜欢的角色纸牌
爱之选择＋爱之转盘	4	必须获得鸭子技能“うさパワ-EX”后才能发动，选择随意角色+特殊卡片的转盘，速度较快
爱之选择＋爱之转盘	5	必须获得鸭子技能“うさパワ-EX”后才能发动，选择随意角色+特殊卡片的转盘，速度较慢

需要注意的是指定的角色不管出现在什么地方，如果没有选中特殊卡片的服装一项的话就会以制服登场，当天看过好感度事件的女主角的角色卡片不会出现。

生物钟协调会话

本作和女主角对话的模式十分特殊，被称作“生物钟协调会话”，在学校行动或者放学时都有机会邀请女主角进行对话。进入对话后就会看到下图界面，配合画面右上角的生物钟波状图合理选择话题的话就能增加女主角好感度，最后能够成功进行“挑战（アタック）”选项。

1.气氛槽

根据所选话题是否成功该槽会有所增减，气氛槽降到最低时对话会自动结束，气氛槽越满越容易“挑战（アタック）”成功，气氛槽全满时绝对会成功，达到紫色或粉红色未满时会根据好感度随机失败，低于紫色时挑战必定不会成功。

2.悸动红心

根据所选话题红心会渐渐变满，越满其下面波状线上流动的话题速度就会越快，如果红心槽全满女主角就会因为太过害羞而强制终止话题，因此要注意尽量选取不那么令人害羞的话题哦。

3.话题

对话的时候可以选择的话题，分为世间话（蓝色）、娱乐（黄色）、ヘルス（绿色）、食べ物（橘黄色）、恋（粉色）、行动（灰色）、终止（やめる）、挑战（アタック）。话题数量的多少由主人公一开始选择的性格决定，在对话中反复选择且对话成功的话题类型会升级从而增加话题数量。选择过一次的话题在当前对话中不能再被选择。终止（やめる）和挑战（アタック）是两个特殊的话题，前者可以强行令会话结束，后者选择后成功与否取决于气氛槽，如果成功的话可以邀请女主角进行照片拍摄或者放学后约会。

4.生物钟

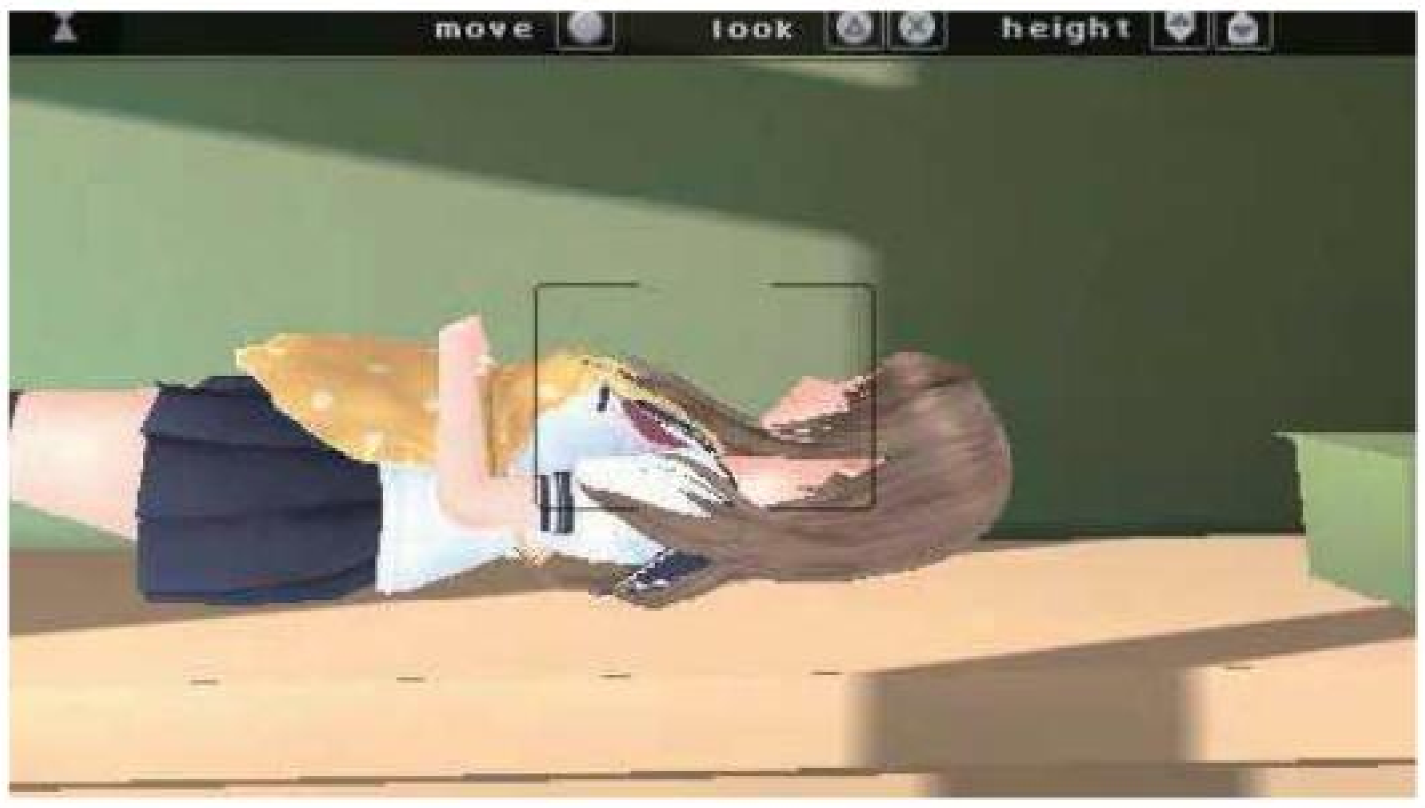
该条波纹表示女主角的生物钟，话题会从右至左流动，中间的横线是一条基准线，基准线以上的话题表示女主角感兴趣的话题，基准线以下的话题表示不感兴趣的。因此选择和基准线上部颜色一致的话题就能增加女主角好感度，话题越靠近波纹顶端，选择之后气氛槽增长就越多，要注意的是所选话题会从波纹左侧开始契合，例如有两个粉色话题在波纹上，靠近左侧的在基准线下，右侧的在基准线上，此时选择粉色话题的话会被判定为女主角不感兴趣而对话失败。另外橘黄色和黄色非常相近，注意不要选错。在进行两次成功的会话后，根据其结果会奖励一枚好感度标志。

卡拉OK事件

放学后和女主角对话成功进行约会邀约时，有一定几率会和女主角一起去卡拉OK，这时会进行一个节奏迷你游戏。根据画面中央的提示，在圆圈和镜头即将重合时按下对应方向键+R键就可以成功取得判定，根据最后综合判定结果，可以选择加好感度标志0～3个，同时女主角的悸动红心槽会扩张。所以如果遇到这样的事件一定要好好把握。

摄影

游戏中拍照分为抓拍和摆拍，在发生事件的时候可以选择抓拍，能够拍到角色很多摆拍时无法拍到的姿势和表情，但是抓拍有时间限制，在画面下方有时间条，一定要在时间流逝完之前完成拍摄，不然就会自动取消拍摄。在生物钟协调会话成功后就可以对女主角进行摆拍，首先要选择拍照姿势，姿势最开始只有站立一种，随着好感度的增加姿势种类也会增加，但要注意由于女主角穿着以及受周围气氛影响，好感度不够的女主角会拒绝一些姿势的拍摄。不同的姿势会使画面右上角悸动红心槽增加，连续选取太过让人害羞的姿势可是会把女主角吓跑的哦。



选择好姿势之后就会进入移动模式，可以在这里接近女主角，选择拍摄方向，操作如下：

按键	作用
L	进入镜头模式
↑、↓	调整高度
滑杆	移动
△	视点向上移动
□	给女主角指示
○	快速对准目标
×	视点向下移动
START	呼出菜单
SELECT	变更操作速度

镜头位置选好后按L可以进入镜头模式，在这里可以拉近镜头焦距，做最后的调整，具体操作如下：

按键	作用
R	拍摄
L	回到移动模式
↑、↓	拉近、拉远镜头
←、→	变更左右倾斜角度
滑杆	左右/高度移动
滑杆+×	调整镜头位置
△	调整焦距标准
□	给女主角指示
○	快速对准目标
START	呼出菜单
SELECT	变更操作速度

照片评价

拍摄照片之后会得到相应评价，有Beautiful、Erotic、Duck、Bad四种，其中前三种评价获得的点数累积到一定数值会得到奖励技能，而第四种不可以，因此要尽量避免获得Bad评价。以女主角整体或者脸部为中心的照片大多会获得Beautiful评价，以女主角下半身、胸部等敏感部位为中心的照片大多会获得Erotic评价，而在画面中间隐藏着许多不起眼的呆毛鸭子玩偶，如果舍弃女主角拍摄以它们为中心的照片就会获得Duck评价。

获得高评价有五点需要注意，首先是女主角的反应，如果在拍摄过程中女主角表现出不愿意或者讨厌的神情并发出抱怨的对话，拍摄结果就必然会是Bad，此时要等女主角变为其他表情时再拍摄。第二，离拍摄体越近，背景留白越少评价越高，当然离得过近也会影响女主角情绪，一定要注意。第三，拍摄的角色越多评价越高，在某些特殊事件中可以拍摄几位女主角的合照，一定要尽量把她们都拍进去。第四，注意抓住女主角的姿势、表情变化，在拍摄过程中女主角经常会变换表情，或者改变姿势，例如趁她们将手从胸口拿开的一瞬间拍摄，Erotic的评价就会比较高。最后是和女主角的好感度，好感度越高，越容易拍出高评价的照片，反之不管拍摄得多么好，如果和女主角好感度不够，评价就不会很高，这也是为什么在第二轮进行游戏时虽然有大量技能辅助，但是评价却不高的原因。

评价奖励

累积Beautiful、Erotic、Duck三种评价照片的点数就可以获得相应技能，这些技能对游戏的推进非常有帮助，在达到相应点数后的第二天，部室就会显示有特殊事件，前往触发就能得到奖励技能，具体见下表：

Beautiful评价可以获得的奖励

技能名	效果	必要点数
悠久の会话	对话时限制时间延长	30,000点
话しかけ上手	邀请女主角对话时不容易被拒绝	60,000点
大きな心	全体女主角悸动红心的上限增加	90,000点
大胆な心	拍摄照片时不容易拒绝主角所选的姿势	120,000点
人气者	上学、放学时遇到女主角的几率增加	150,000点
诱い上手	对话时选择挑战更容易成功	180,000点
ふたりの世界	选择姿势的时候女主角不会那么在意周围的氛围	210,000点
恋人の触れあい	对话中“触摸”话题中增加“触摸胸部”选择	240,000点
耻ずかしさ半分	悸动红心的增加量变为一半	270,000点
もっと大きな心	全体女主角悸动红心上限大幅增加	300,000点

Erotic评价可以获得的奖励

技能名	效果	必要点数
モアセッション	增加一次摄影次数	12,500点
スピ-ド スタ-	拍摄中移动速度增加	25,000点
ハイパ-ズ-ム	镜头变焦可以拉得更近	37,500点
ハイアングラ-	可以从更高的位置开始拍摄	50,000点
モアセッション2	增加一次摄影次数	62,500点
ロ-アングラ-	可以从更低的位置开始拍摄	75,000点
レンズマスタ-	可以选择的镜头种类曾加	87,500点
ステルスム-ブ	摄影中女主角不会刻意遮掩身体	100,000点
チャンスアイ	抓拍限制时间延长	112,500点
ウォ-タ-プル-フ	一部分事件中追加摄影机会	125,000点

Duck评价可以获得的奖励

技能名	效果	必要点数
うさパワ-プラス	有时可以回复2格兔之力	3750pt
ミュ-ジック	相册中追加“音乐”选项	7500pt
うさパワ-EX	可以使用4个以上的兔之力	11250pt
浜边の思い出	自由拍摄选项追加“海”	15000pt
カラオケマスタ-	主菜单追加节奏迷你游戏	18750pt
会话の极意	性格追加“ト-クマスタ-”	22500pt
ミミマニア	自由拍摄选项可以选择“アクセサリ”	26250pt
ラビィコスチュ-ム	节奏游戏中追加《ラビィコス》	30000pt
どこでもSS	“イベント回想”中随时可以摄影	33750pt
危ない水着	自由拍摄和一部分事件可以选择“危ない水着”	37500pt

鸭子

在学园的14个场所（校庭分两个场地）潜伏着60只呆毛鸭子，拍摄鸭子可以获得的点数固定为250点、500点、750点、1000点，同一地点拍摄过的鸭子会自动消失，避免了重复拍摄的可能。拍摄鸭子十分需要技巧，很多需要活用移动镜头、拉近镜头等才能找到，另外拍摄的时候尽量不要拍到女主角，而且有的时候会有伪装鸭子来迷惑玩家，记住真正的呆毛鸭子是趴着的没有腿，而且胸前没有条纹。如果实在拍不到某些鸭子，可能和镜头距离有关，可以考虑先取得其他评价下的技能，再回头收集鸭子。下面附上全鸭子的参考位置。

场所	位置	推荐姿势	点数	要点
1年教室	教室后方，右侧窗旁的柜子上	立ったまま2	250点	比较明显
	讲台桌子脚下	立ったまま1	500点	要小心尽量不要拍到女主角
	教室最后方柜子左侧阴影中	立ったまま2	750点	在离女主角比较远的角落里
	桌子中	立ったまま1	1000点	女主角右手边第三个桌子里，很不起眼只能看到一点
2年教室	窗侧向日葵附近	座って2	250点	女主角面对方向
	教室后方扫除用具柜子上	座って2	500点	不要被储物柜上的假鸭子蒙蔽，真正的鸭子藏的十分隐晦
	黑板上字中间	壁にもたれて1	750点	注意不要拍到女主角
	前方桌子里	立ったまま1	1000点	女主角身后靠近讲台位置桌子里
3年教室	后方黑板左下	座って1、立ったまま2	250点	后方储物柜上
	地板上	壁にもたれて2	500点	女主角左侧
	时间表下方盒子中	立ったまま1	750点	比较小，要适当拉近
	黑板左侧书架下层	壁にもたれて1	1000点	拉低镜头，将画面倾斜
廊下	门对面右侧的窗边	立ったまま1	250点	十分明显
	1年教室门下附近	立ったまま1、壁にもたれて2	500点	比较靠下方，注意不要拍到女主角
	右上班级标识牌上	立ったまま2	750点	尽量拉近镜头
	右侧靠里火灾报警器上	立ったまま2	1000点	有一个红色小点的地方的上方
图书室	服务台左侧	立ったまま1、2	250点	服务台上，十分明显，注意不要拍摄到女主角
	窗边柱子的装饰盆栽最上端里	立ったまま1	500点	镜头向上，有阳光不容易看到
	服务台前退书架脚下	立ったまま2	750点	退书的移动推车轮子旁边，很小
	后方桌子的椅子上	座って2	1000点	向左移动十分不明显
保健室	身高尺上	立ったまま2	250点	面对女主角，向右侧移动，比较远，体重计旁身高尺靠上位置
	花瓶旁	立ったまま1	500点	注意旋转镜头，避免使女主角进入镜头
	柜子左上	壁にもたれて1	750点	移动模式先远离女主角，再调整镜头向柜子上，注意旋转防止女主角入镜
	床下	座って2	1000点	床头下端，位置十分低，推荐获得其他技能后再来拍摄

场所	位置	推荐姿势	点数	要点
家庭科室	水盆中	座って2	250点	面对女主角右侧水池中，注意角度
	前方黑板上	横になって1	500点	面对黑板右上角，注意旋转不要让女主角入镜
	桌子下，靠里侧	座って2	750点	面对女主角左侧桌子下
	后方架子上	壁にもたれ2	1000点	面对女主角的右上方，比较大而明显
食堂	收银台上	立ったまま2	250点	绕道女主角背后再调整镜头位置
	阳台的门	壁にもたれて2	500点	先绕道女主角右侧，面对阳台，再向右移动镜头
	植物盆栽里面	壁にもたれて2	750点	女主角身后，比较隐蔽的位置
	贩卖机和贩卖机中间	立ったまま2	1000点	面对女主角右手边，注意拉近镜头
屋上	花坛阴影里	座って2	250点	面对女主角右侧的花坛下角落里
	出入口里侧的缝隙	立ったまま2	500点	女主角身后出入口右侧，注意拉近镜头
	广播柱子上	立ったまま1	750点	有喇叭的广播柱子最上方，旋转才能避免女主角入镜
	蓄水罐	立ったまま2	1000点	女主角头顶，出入口上蓄水罐，距离很远，推荐取得其他技能后再来尝试
中庭	喷水池对着的花坛上	立ったまま1、座って1	250点	女主角侧面，注意旋转角度
	右侧后方灯柱上	立ったまま1	500点	灯柱顶端，需要旋转，从女主角身后比较容易发现
	喷水下面	立ったまま3	750点	位置很低，而且被女主角遮挡，推荐取得其他技能后再来挑战
	右上方树中	座って1	1000点	女主角头顶树叶中，很小一只
校舍里	焚烧炉左侧	壁にもたれて2	250点	比较不好找，推荐取得其他技能后再来尝试
	校舍上方	立ったまま1	500点	面对女主角右侧，建筑屋顶上，很高
	焚烧炉右侧	立ったまま1	750点	面对女主角左侧焚烧炉脚下，需旋转
	走廊右下	立ったまま2	1000点	女主角背后过道右下
体育馆	体操平台上	壁にもたれて2	250点	比较明显
	乒乓球台下	壁にもたれて1	500点	在移动模式先远离女主角，然后向左调整镜头
	左侧非常出口左斜侧上方	立ったまま1	750点	二层栏杆上，注意拉近镜头
	女主角背后左上方喇叭	立ったまま2	1000点	位置很高，需要旋转
プール	椅子旁	座って2	250点	比较明显
	监视台	壁にもたれて2	500点	女主角头顶上，要合理旋转拉近，避免女主角入镜
	右侧开始台的阴影里	座って1	750点	只能看到鸭子头，注意不要拍到女主角
	右上跳台上	立ったまま1	1000点	比较高，推荐获得其他技能后再来挑战
校庭垒球场地	球门横梁上	壁にもたれて2	250点	远距离拍摄并向右移动镜头
	饮水处	壁にもたれて1	500点	女主角背后饮水处内，距离比较远推荐取得其他技能后再来挑战
	一垒方向休息亭屋檐上	立ったまま3	750点	女主角右后侧，屋檐上比较不起眼
	校舍2F的窗边	立ったまま1	1000点	女主角后方，非常远，推荐获得其他技能后再来挑战
校庭网球场地	裁判椅子上	立ったまま3	250点	椅子正上方，比较好找
	球网柱子上	壁にもたれて2	500点	向女主角右侧调整镜头，距离较远
	椅子下的影子里	壁にもたれて1	750点	面对女主角左侧，比较远，推荐取得其他技能后再挑战
	围墙外树上	立ったまま2	1000点	面向左再向左移动，十分不好找，推荐取得其他技能后再来挑战

角色介绍

游戏中最初可以追求6位女主角，当看到1名女主角结局后，可以攻略隐藏角色深角友惠，全主角都攻略完成后可以攻略妹妹果音，妹妹果音攻略后，追加实习教师大谷桃子，下文仅为大家介绍基础角色的攻略技巧，隐藏角色就等大家自己探索吧。

新见遥佳

班级：2–B
所属俱乐部：网球
生日：10月6日
声优：伊藤加奈惠
简介：主角的青梅竹马，学园的人气女主角，擅长网球且成绩优秀。
特殊说明：对话时话题选择“体”、“恋”、“手をつなぐ”必定会得到红心，选择“轻食・饮みもの”必定会得到音符。

制服以外的服装出现场合和时间	月	火	水	木	金
休息时间1	体操服：2年教室、廊下、保健室、校庭	–	–	–	体操服：2年教室、廊下、保健室、体育馆
午休	–	–	–	围裙：家庭科室	–
休息时间2	学校泳衣：プ–ル	体操服：2年教室、廊下、保健室、校庭	体操服：2年教室、廊下、保健室、校庭	学校泳衣：プ–ル	–
放学后	网球服：2年教室、廊下、保健室、食堂、校庭	网球服：2年教室、廊下、保健室、食堂、校庭	网球服：2年教室、廊下、保健室、食堂、校庭	网球服：2年教室、廊下、保健室、食堂、校庭	网球服：2年教室、廊下、保健室、食堂、校庭

早仓舞衣

班级：1–B
所属俱乐部：新体操部
生日：11月30日
声优：金元寿子
简介：成熟稳重的性格，可爱的1年级新生，最喜欢甜食，虽然成绩中等，但是运动神经十分优秀，果音的好友。
特殊说明：对话时话题选择“趣味・休日”、“见つめる”必然会得到音符，选择“甘いもの”、“手をつなぐ”必然会得到红心。

制服以外的服装出现场合和时间	月	火	水	木	金
休息时间1	体操服：1年教室、廊下、保健室、体育馆	体操服：1年教室、廊下、保健室、校庭	–	–	–
午休	–	围裙：家庭科室	–	–	–
休息时间2	–	学校泳装：プ–ル	体操服：1年教室、廊下、保健室、体育馆	体操服：1年教室、廊下、保健室、校庭	学校泳装：プ–ル
放学后	体操表演服：1年教室、廊下、保健室、体育馆	体操表演服：1年教室、廊下、保健室、体育馆	体操表演服：1年教室、廊下、保健室、体育馆	体操表演服：1年教室、廊下、保健室、体育馆	体操表演服：1年教室、廊下、保健室、体育馆

室户亚岐

班级：3–A
所属俱乐部：学生会
生日：1月19日
声优：中原麻衣
简介：性格严格的学生会长，对学生从不手下留情，成绩优秀，曾是水泳部部员。
特殊说明：对话时话题选择“运动”、“プライベ–ト”必然会得到音符，选择“水泳”、“恋爱”必然会得到红心。

制服以外的服装出现场合和时间	月	火	水	木	金
休息时间1	学校泳装：プ–ル	体操服：3年教室、廊下、保健室、体育馆	体操服：3年教室、廊下、保健室、校庭	–	–
午休	–	–	围裙：家庭科室	–	–
休息时间2	–	–	学校泳装：プ–ル	体操服：3年教室、廊下、保健室、体育馆	体操服：3年教室、廊下、保健室、体育馆
放学后	–	–	–	–	–

实原冰里

班级：1–C
所属俱乐部：照片部
生日：2月12日
声优：水桥香织
简介：照片部成员，沉稳寡言，喜好拍摄风景，不擅长拍摄人像，经常一个人呆着，表情变化很少。
特殊说明：对话时话题选择“プライベ–ト”、“映像・音乐”必然会得到音符，选择“本・漫画”、“见つめる”必然会得到红心。

制服以外的服装出现场合和时间	月	火	水	木	金
休息时间1	–	–	学校泳装：プ–ル	体操服：1年教室、廊下、保健室、体育馆	体操服：1年教室、廊下、保健室、校庭
午休	–	–	–	–	围裙：家庭科室
休息时间2	体操服：1年教室、廊下、保健室、体育馆	体操服：1年教室、廊下、保健室、校庭	–	–	–
放学后	–	–	–	–	–

间咲ののか

班级：2-A
所属俱乐部：垒球
生日：4月1日
声优：斋藤千和
简介：天然活泼的运动女孩，性格活泼，有很多朋友，和主人公是同一个中学，关系非常好，也是果音的好友。
特殊说明：对话时话题选择“趣味·休日”、“プライベ-ト”必然会得到音符，选择“恋爱”、“エッチ”必然会得到红心。

		月	火	水	木	金
制服以外的服装出现场合和时间	休息时间1	–	学校泳装：プ-ル	体操服：2年教室、廊下、保健室、体育馆	体操服：2年教室、廊下、保健室、校庭	–
	午休	围裙：家庭科室	–	–	–	–
	休息时间2	体操服：2年教室、廊下、保健室、校庭	–	–	–	体操服：2年教室、廊下、保健室、体育馆
	放学后	垒球部制服：2年教室、廊下、保健室、食堂、校庭	垒球部制服：2年教室、廊下、保健室、食堂、校庭	垒球部制服：2年教室、廊下、保健室、食堂、校庭	垒球部制服：2年教室、廊下、保健室、食堂、校庭	垒球部制服：2年教室、廊下、保健室、食堂、校庭

柚ノ木梨奈

班级：2-A
所属俱乐部：料理研究会
生日：6月28日
声优：大龟明日香
简介：性格温柔，擅长照顾人，喜欢料理，被称为学园的新娘，努力维持着只有1个人的料理研究会，有点小迷糊。
特殊说明：对话时话题选择“季节·街”、“プライベ-ト”必然会得到音符，选择“映像·音乐”、“料理”必然会得到红心。

		月	火	水	木	金
制服以外的服装出现场合和时间	休息时间1	–	学校泳装：プ-ル	体操服：2年教室、廊下、保健室、体育馆	体操服：2年教室、廊下、保健室、校庭	–
	午休	围裙：家庭科室	–	–	–	–
	休息时间2	体操服：2年教室、廊下、保健室、校庭	–	–	–	体操服：2年教室、廊下、保健室、体育馆
	放学后	围裙：2年教室、廊下、图书室、保健室、家庭科室	围裙：2年教室、廊下、图书室、保健室、家庭科室	围裙：2年教室、廊下、图书室、保健室、家庭科室	围裙：2年教室、廊下、图书室、保健室、家庭科室	围裙：2年教室、廊下、图书室、保健室、家庭科室

游戏小贴士

关于音符和桃心

游戏中对话、选项都会获得音符或者桃心，和女主角好感度桃心多的将走向好き路线，音符多的将走向**ナカヨシ**路线，数量差不多的将走向**ヒタムキ**路线，几条路线并不影响主线剧情，也就是说主线剧情在你选定参加哪个俱乐部时就已经决定了，而这几条路线不同的仅仅是辅助剧情，也就是地图上的问号事件。

关于肤色

和女主角好感度达到3时上学路上女主角会来问主角对她肤色怎么看，选择希望她晒黑一点的话，好感度升到4时就能看到女主角肤色略微深了一些，此时选择希望其继续晒黑的话，好感度升到5时就能看到她更黑了……有的女主角会拒绝晒黑，晒黑的女主角拍摄泳衣照片时会有晒痕，显得特别性感哦。

问号事件

有时地图上会有一些问号事件（部室之外的地方），这些可能是掉落物品事件，可能是蒙眼睛事件等等，玩家需要根据提示来猜测事件的主角，选择正确的话能够增加比较多的好感度，不正确的话也不会有所影响。提示一下蒙眼睛事件时可以从胸部的大小来判断，至于掉落物品事件则是考验玩家对女主角喜好的了解程度了。

玩后感

一款十分有创意的恋爱游戏，拍摄、事件以及各种隐藏要素设计得都十分有趣，可惜冗长的读盘时间成为本作最大的缺陷，为了拍摄隐藏的60只鸭子，笔者整整花了6个小时，足可见其读盘时间之长……另外摄影的判定并不十分精准，画面也不如想象中精致，只推荐给有耐心，且对拍摄校园MM有着非凡执念的玩家。

收罗近期精品二线游戏

游戏一品轩

栏目主持：LIKY　　文 翔Starry、Civily练

近日在驾校报名学车，在教练车上发现了许多《GTA》的贴纸，一聊天才知道我那辆车的教练是一个游戏迷，他号称自己在马路上是开车的天使，在游戏中却是摧毁车的恶魔，每天都要在《GTA》中打点人抢些车来撞才过瘾，看来不是一般的热血，希望教练能真如天使一般在练车时善待我吧！

本辑游戏推荐

战国的棒球更加激烈！

PSP 实况力量职业棒球2011 决定版

实况パワフルプロ野球2011决定版

Konami	ACT
日版	容量：1.6GB

“《实况力量职业棒球》系列”是Konami的当家游戏之一，与《实况足球》不同，该系列走的是三头身的卡通路线，其可爱而热血的人设早已深入人心。本作是《实况力量棒球2011》的加强版，除了开头精彩的CG外，从画面上看游戏的整体表现平平，相对前作似乎并没有什么变化，不过赛场热闹的实况气氛的确渲染得非常不错，欢呼声、彩带等元素都让人有身临其境的感觉。本作的玩法和同类型的游戏大同小异，只是在挥棒的时候来球会事先有一个标记在击球手身前的红框内出现零点几秒，玩家是否能击中就要完全依靠手感和反应速度了，由于打击感和小C经常玩的“《2K》系列”有不小差别，适应了许久才掌握到其正确的击球节奏。本作的模式众多，除了已经相当成熟的生涯模式和经理模式外，游戏最大的特色在于新加入了一个“战国时代篇”，此模式中玩家将会因为在练习中发生事故穿越到战国，被公主救下后决定以棒球来实现天下统一（好牵强的设定啊）。平时，玩家在城镇晃悠时要多留心发掘武将、忍者等人才，如果能把他们招揽进来能大大提升队伍的能力，而当队伍士气低下时也应该适当组织一些活动给球员加油打气，而玩法上古代的棒球和现代并没什么区别，只是战国的比赛时间很奇怪，大部分是在晚上进行，球员的装备和样貌也是古风十足。总的来说本作并不是一款太严肃的棒球游戏，但在系统上又不失专业精神，在下班后或课间拿出来小玩一把是个不错的选择。

▲身披战甲挥动球棒！

▲想光凭球棒把诸侯征服统一并不简单。

推荐给
棒球爱好者·系列游戏的粉丝

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 女孩的憧憬 闪亮亮的护士物语

ピカピカナース物语

Columbia	SLG
编号：5966	日版

▲医院里虽说没有人头攒动，但是需要解决的任务也真不少。

本作是Columbia公司“《女孩的憧憬》系列”的第七作，本次玩家将在游戏中扮演一名护士新手，在众多医师的指导下积累经验成为能够独当一面的专业护士。玩家工作的场所是一家七层楼高的医院，在其中分布着外科、内科、儿科等众多科室，如果有任务存在时每层楼都会出现一个感叹号进行提示，玩家只需前往了解状况即可。游戏中的任务多是一些有趣的小游戏，比如为婴儿打针或包裹尿布，打针时玩家可以通过触摸屏来控制针管的药剂量，而系统也会根据你完成的熟练度对工作进行评分，相应的“技巧”、“速度”等能力值也会得到提升。此外，本作中还加入了丰富的换装要素，游戏中每个月的工资可以用来购买衣服和装饰品，即使是上班也可以打扮得漂漂亮亮，想了解护士这个职业生活的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给
对护士职业感兴趣的玩家·想了解医学知识的玩家

PSP 三极姬 三国乱世 霸天之令旗

三极姬 三国乱世 霸天の采配

SystemSoft Alpha	SLG
日版	容量：1.28GB

三国是游戏界永远不过时的一个题材，即有严肃也有恶搞的，而本作是一款移植自PC平台的策略类游戏，众多三国时期的英杰都将以可爱的美少女形象登场。本作主要分为冒险和战略两个部分，为了照顾那些对战略玩法不了解的文字冒险游戏爱好者，在游戏开始系统就会以打黄巾军为例子教授玩家怎么在战场上排兵布阵，游戏中的武将能力很强，除了都可以调用枪兵、连弩兵等共8个兵种组合出各种战术外，还可以拥有特定的必杀技，比如周瑜的红莲战火对于密集阵型有着很好的杀伤力。此外，小C觉得本作最贴心的设定在于引入了可以直接跳过冗长情节的“群雄模式”，让一心只想玩战略部分的玩家有了更多的选择。虽说本作对于角色的改编实在过火，但是对于那些想浅度了解三国故事的玩家来说或许是一个不错的选择。

▲英雄豪杰们被“美化后”让人非常不适应啊。

推荐给
美少女爱好者·喜欢战略游戏的玩家

NDS RPG工具DS+

RPGツクールDS+（プラス）

Kadokawa Games	RPG
日版	编号：5970

▲游戏中可编辑的自由度很高，但同时系统也很复杂。

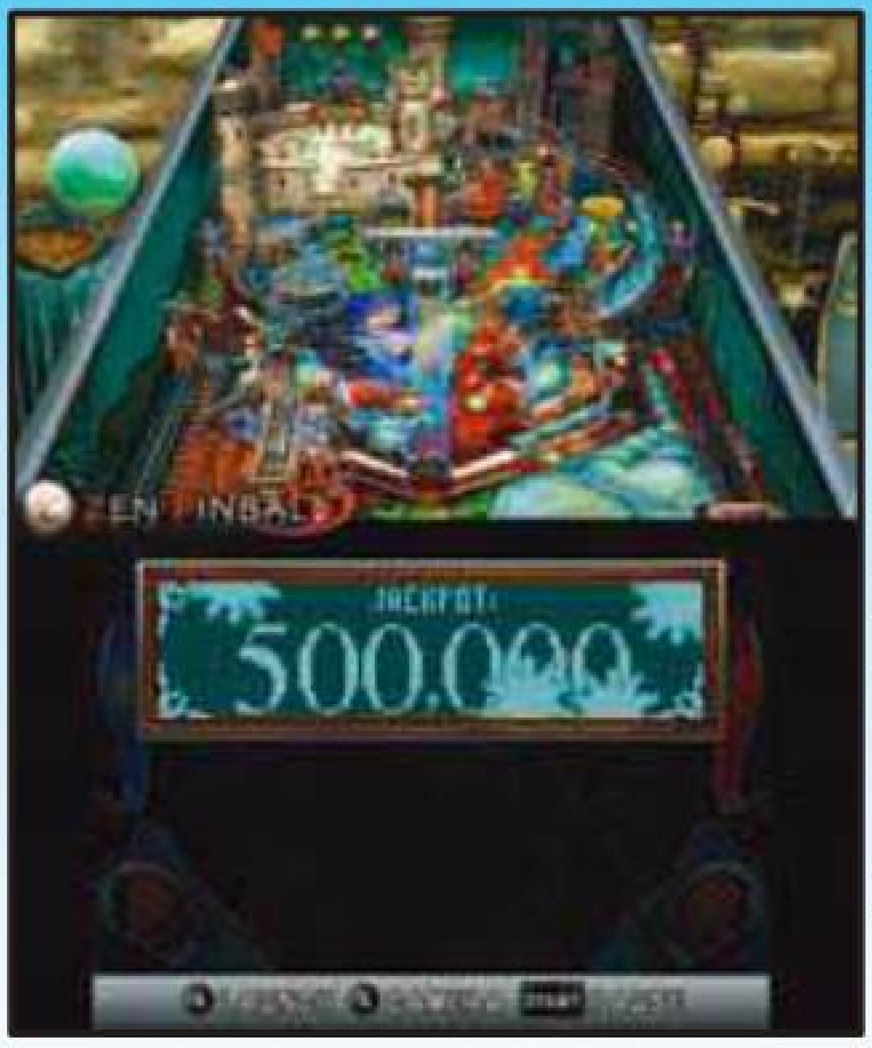
小C曾在小时候买过一张PC版的《RPG工具》，梦想能设计出一个惊人的作品，虽说结果是半途而废，但也从中获得了很多快乐。本作是“《RPG工具》系列”在NDS上的最新作品，由于是面向非专业玩家，所以游戏还是保持着相对容易编辑的2D画面，玩家可以通过触摸屏方便地构建地图、设计角色。相对以往本作加入了“时代”要素，玩家可以创建现代，战国，科幻等多种故事背景，而系统中还为每个角色准备了生气、悲伤、惊讶和一般4种不同的表情，把这些表情嵌入到对话中能大大提高故事的感染力。此外，本作在细节上也是下足了功夫，比如在触发事件时玩家可以再角色头上加入感叹号、问号、金币等各种小特效，如果觉得默认的素材还不够丰富玩家还可以通过摄像头自己进行拍摄，喜欢RPG的玩家不要错过。

推荐给
RPG游戏发烧友·喜欢DIY的玩家

3DS Zen 弹珠台 3D

Zen Pinball 3D

Zen studios	ETC
美版	容量：534格


▲游戏的3D效果非常出色。

Zen studio是一个以开发弹珠台游戏而闻名的小组，其在智能手机、PS3等平台推出的漫画题材弹珠台作品都颇具人气。这次的3DS版画面效果出众，华丽的弹珠台在铁丝、木板等细节上都是精益求精，玩家可以用L、R键控制左右臂来撞击弹珠，而通过滑杆还能晃动桌子对弹珠的移动线路进行微调。为了迎合不同玩家的胃口，本作内置了中世纪、寻宝、印第安、外星人四种主题的弹珠台，比如在中世纪的机台中有着骑士、法师等多种标志性要素，如果技术好把球打入左上角的城堡竞技场中还可以获得大量积分。此外，除了基本的单人游戏模式外玩家还可以与朋友在一台3DS上进行多人竞赛游戏，而获得各种奖励都可以在成就模式中查看到。总体来说本作是一款高素质的弹珠台游戏，精细的画面和丰富的隐藏要素让游戏的耐玩度大大提高，感兴趣的玩家不妨用本作来打发闲暇时间。

推荐给
弹珠球爱好者·喜欢挑战的玩家

PSP 魔法少女奈叶A’s 携带版 命运齿轮

魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE –THE GEARS OF DESTINY–

NBGI	FTG
日版	容量：410MB

本作是以人气动画《魔法少女奈叶》为题材改编的一款对战游戏，也是在PSP平台上推出的第二部作品。本作的剧情算是前作的延续，除了大家熟悉的“奈叶”、“菲特”和“疾风”，还加入了两个新的角色，但总体而言除了一些技能做得更绚丽外游戏的画面素质并没有进步。除了正统的剧情模式本作还增加了单人模式和联机模式，随着剧情模式的深入可以使用的角色会慢慢解锁，而各角色的操作也不复杂，□和△分别对应轻重两种攻击，不过需要注意的是战斗时躲闪和防御都会消耗画面上方的魔力槽，小C在刚开始玩时就没有掌握到技巧，过早把魔力消耗完，弄得最后只能被动挨打。虽说本作玩起来激情十足，但是在各角色的平衡上还把握得不是很好，对奈叶有爱的玩家不妨尝试一下本作。

▲游戏中许多华丽的技能都很养眼。

推荐给
对战类游戏爱好者·原动画的粉丝

NDS 宝藏大师

Treasure Masters

MSL	AVG
美版	编号：5954

▲在繁复的场景中你能找出什么可疑之处吗?

本作是PC平台一款人气颇高的冒险类游戏，近日其被移植到了NDS平台。本作的故事讲述了一名寻宝家族的后裔在听闻有一艘藏有惊人宝藏的沉船的消息后，邀约好友一起游历世界各地寻找线索。本作以经典的找单词玩法为基础，玩家需要根据上屏的提示在场景中寻找各种看似存在线索的物品，在收集到一定程度后根据逻辑演绎法梳理出它们之间存在的各种联系，而每三个金币可以购买到一次提示机会。虽说本作的场景繁多，容易把人看得眼花缭乱，但场景中穿插的解锁、拼方块等小游戏起到了一定的调剂作用，让玩家在紧张的推理工作中能得到适当的放松。虽说本作相对同类型游戏并没有太大的创新和突破，但是合理的游戏节奏和精细的画面还是值得喜欢冒险解谜类游戏的玩家一试。

推荐给
冒险类游戏爱好者·对寻宝题材感兴趣的玩家

PSP

营救火柴人

Stick Man Rescue

TikGames	ACT
欧版	容量：6.4MB

本作是一款非常有趣的动作类游戏，玩家将驾驶一架喷气式飞机营救身处险境当中的黑色小人，并将它们安全送回基地。最开始的关卡还比较简单，只是把人运回去即可，而随着游戏的深入，关卡中会出现越来越多的干扰因素，比如天空中会出现导弹，地上也会出现一些铁针、石墙等障碍，最让人头痛的是一路推进的卡车，它们往往会在玩家接送小人的途中偷偷驶出，一个不小心就会压死地上一片人，玩家必须寻找分布在关卡中的炸弹进行投掷才能解决它们。此外，在停机时玩家要注意选择位置，停得太近容易把小人压成肉泥，太远又会浪费接机的时间。虽说本作的画面不算出众，但是越玩到后面越觉得挑战性十足，对操作的精细程度有着不小的要求，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

▲导弹在头上嗖嗖飞过。

推荐给
喜欢高难度的玩家
·动作游戏爱好者

一品短消息

PSP 短消息

●由制作《胧村正》原班人马打造的RPG大作《圣骑战史》在近日被国内玩家汉化，推出了简体中文版，期待已久的玩家不要错过。

●移植自PS2平台的策略类游戏《三国志9 强化版》在近日发布了简体汉化版，该版本汉化了大约百分之九十的内容，三国的粉丝们值得一试。

●近日推出的《枪弹管家 子弹的彼方》是一款移植自PC平台的冒险类游戏，游戏以幻想世界与近代社会相融合后的世界为舞台，讲述了一位贵族小姐与守护她的“管家”之间展开的故事。

●以人气网络电视节目《恋爱番长》改编的恋爱冒险游戏《恋爱番长2 午夜课程》在近日推出，玩家要与8位不同性格的番长之一开展为期一年恋爱生活，相对前作，游戏对角色表情和对话时的细节进行了优化。

▲《枪弹管家 子弹的彼方》

NDS 短消息

●以陀螺为题材的热血游戏《金属战斗陀螺 顶上对决》在近日推出了韩版。本作采用了焕然一新的“格斗金属陀螺”系统，收录多达100种的任务模式和丰富的改造育成内容。

●近日NDS上推出的《你好》是一款three-ten社交类游戏，本作包括了对话、日程表、相机以及闹钟四大要素，玩家可以通过网络与陌生人进行互动，有助于自闭症人士接纳外界以及加强与人交流的能力。

●由日本Gungho公司制作的策略类游戏《英雄战记 烈焰之剑》在近日发布了简体中文版。该版本只汉化了主要剧情部分，标题、人名和图片均未汉化，追求完美的玩家不妨等待下一个版本。

●近日推出的《热带迷失的小岛》是一款冒险类游戏，在本作中玩家将加入救援队，搜寻坠机失踪的探险家查理约翰逊并在岛屿上找回失落的宝藏。

▲《热带迷失的小岛》。

最近把张艺谋的电影回顾了一遍，从最初的《红高粱》到近期的《金陵十三钗》，其不断尝试着新的风格，而小C还是对《活着》这部片子情有独钟，除了对张导的作品欣赏外还对老戏骨葛优在戏中对小人物在不同时代的精细刻画非常赞叹，推荐给喜欢电影的玩家

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2012年3月3日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第178辑上公布，敬请关注。

大奖

2名
北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄

2名
北通动力堡垒（普通版）

2名
北通MVP特洛伊（无线震动版）

幸运奖

1名
北通动力堡垒（迷你版）

1名
北通“魔方炫音”耳机

1名
北通PSP“中国风”胶套

1名
北通PSP“中国风”水晶盒

1名
北通原生铜迷你USB数据线（MINI版）

1名
北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

北通 BETOP

PEGA

《掌机王SP》第174辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931–4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名

手柄、外接电源

柳州市	岑珊宥
北京市	房宽京
福州市	肖航
苏州市	杨天仓
湘潭市	周哲
杭州市	朱建贤

幸运奖 6名

北通掌机周边

常州市	查益佳
马鞍山市	付健豪
西安市	寇冠
海口市	刘锐海
上海市	王菁益
郑州市	杨运帆

《掌机王SP》第174辑DVD问答—中奖名单

贵阳市	唐剑
玉林市	车扬帆
汕头市	林少忠

答案：A

3名
PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931–4867606或发Email至pgking@263.net查询。

沸腾的热血世界

——“《热血》系列”全解读

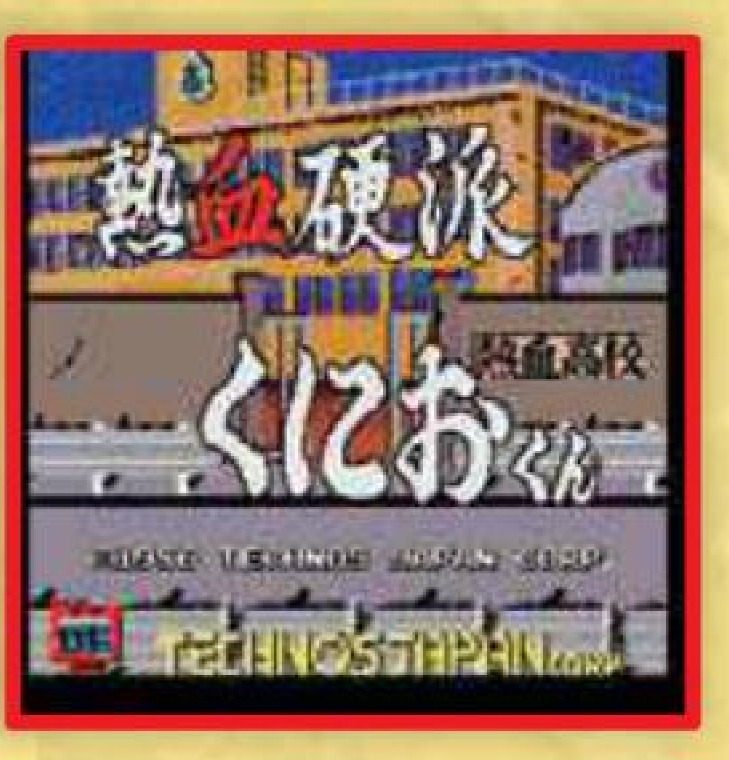
专题企划 Feature Special

热血是什么？或许你不曾想过，它所代表的并不是一个简单的游戏系列。它是一种精神，一种不怕困难，敢于和恶势力做斗争、不怕牺牲的精神；它是一种冲动，一种力量的代名词，而这种力量是永恒的、正义的力量；它是一种让人眼睛瞪大，手指发麻，忘掉其他一切存在的感觉；它是儿时的美好回忆，曾经带给了我们无限的欢乐；它是一颗含在嘴里的糖，甜甜的，永远不会化去；它是奋斗的目标，是新的开始，是美好的过程……在你的心中，热血又是什么呢？

——谨以此文献给所有《热血》FANS

文 怀恋众黄昏 编 纸鸢 美编 澄香

永远的热血——“《热血》系列”综述



“《热血》系列”起源于1986年5月日本TECHNOS游戏公司在街机上推出的横向动作游戏《热血硬派》，1987年11月又在街机上推出了球类运动游戏《热血躲避球》。这两款游戏凭借其爽快的操作和火爆的场面赢得了极大的人气，也为日后“《热血》系列”的壮大打下了坚实的基础。但不可否认，“《热血》系列”的巅峰还是在FC时代。

从FC上1987年4月第一款移植自街机的《热血硬派》开始，到1993年12月的《热血篮球》为止，短短6年多的时间，FC上总共出现了11款《热血》作品，难能可贵的是，

热血豆知识

1.国夫君名字的由来

热血系列永远的主角国夫（くにお）这个名字来源于TECHNOS公司社长——泷邦夫（たき くにお）先生。在策划系列第一作街机游戏《热血硬派 国夫君》时，最初的游戏名字为《热血硬派》，“国夫君”这个副标题是后来才加上的。

这每一款作品都堪称精品。从《热血硬派》身上还能看到当时传统横向动作游戏的影子，但第二作《热血躲避球》就一改硬派中真实的人物形象比例，采用大头身设计，人物形象变Q，风格更加夸张搞笑，场面更加火爆，氛围也更加轻松，游戏舞台从黑社会的世界变成了各所高校，故事题材也从传统的英雄主义故事变成了学生运动会上的体育比赛，就此创造了“《热血》系列”的崭新风格，在众多FC游戏中脱颖而出，受到玩家的热烈追捧。躲避球、足球、曲棍球、篮球、运动会中的短跑、柔道、游泳、撑杆跳、链球……这些体育运动都被“《热血》系列”搬上了游戏舞台，但与传统的体育游戏相比，这些运动并没有严格的规则，只是保留了运动的形式，而游戏内容则是什么好玩来什么，比如在《热血足球》中，玩家可以发动人物的必杀技，像大空翼那般射穿球网；《热血篮球》的篮筐竟然有上、中、下三个，而且能将别人的篮筐弄下来安装到自己这边，参赛球队中竟然还有队伍会瞬移，投出去的篮球还能在空中被截下；玩家操作的人物有着各式各样、千奇百怪的必杀技，玩家甚至可以不安心比赛，为的只是把对方球员打趴在地……这些有趣的设定给了玩家极大的新鲜感，带给了玩家别样的快乐。值得一提的是，“《热血》系列”的背景设定在《热血物语》中得到了完善，各个人物之间、各所高校之间，有着种种错综复杂的联系，其中有友情、有爱情、有阴谋、有恩怨，人物形象也因此得到了鲜明的刻画，仿佛这些鲜活的人物就生活在我们身边，他们之间的种种关系也被许多玩家所津津乐道。在《热血物语》、《热血时代剧》这样的作品中，还引入了一些RPG的成长要素，有了升级的概念，打倒敌人获得的金钱可以在道具店购买各种道具、提高能力数值和增加新的必杀技，甚至还有隐藏商店这样的设定，这样一来游戏得到了极大的丰富，增强了耐玩性，让玩家有了反复挑战的欲望，延长了游戏时间。纵观整个“《热血》系列”，FC时期绝对是热血的黄金时代，正是有了这些丰富精彩的作品，才铸就了这个经典的系列。

处于黄金期的“《热血》系列”也被纷纷移植到当时的主流机种上，SFC、MD、PCE、日式计算机（X68000）等机种上面，都能见到国夫、阿力们的身影，这里面最值得一提的还是SFC上的“《热血》系列”。与其他机种不同，除了《热血躲避球》是移植作外，其余4作都是原创作品。与FC上的Q版运动系列不同，SFC上延续了系列初作《热血硬派》的写实风格，壮大了“《热血》系列”中热血硬派这一分支。《初代热血硬派》、《热血挽歌》撇开了FC上热血高校的故事，讲述了国夫和黑社会组织“三和会”老大佐武之间的故事，而游戏风格上则与FC系列夸张搞笑的风格相区别，讲究流畅的节奏和拳拳到肉的操作感，可以说是不折不扣的动作游戏，感觉上和TECHNOS的另一大招牌系列《双截龙》有异曲同工之妙。SFC机能的提升也带来了更加细腻的画面和更加动听的音乐，游戏的故事性也达到了“《热血》系列”的一个巅峰，特别是《热血挽歌》着实煽情了一把。到了《热血棒球》，游戏又回归到大家所熟悉的风格，与FC上的运动系列相比，这一作更强调游戏的剧情，继续对《热血物语》所创造的热血

热血豆知识

2.国夫的人物设定

国夫的生日为11月27日，AB血型，身高173cm，体重65kg，这些都是参照功夫巨星李小龙的资料进行设定的（体重只比李小龙重1kg），而且擅长脚踢，必杀技为“马赫脚”，可能这是制作小组在向李小龙这位功夫巨星致敬吧。

高校的世界观进行着诠释。棒球是日本的国球，即使与其他棒球游戏相比，《热血棒球》的游戏性也丝毫不落下风，我感觉有点Konami“《实况口袋棒球》系列”的味道。至于《热血串烧方块》，则拓展了“《热血》系列”的类型，原来热血也可以做成益智类游戏啊。SFC上“《热血》系列”的素质都比较高，在延续FC时代系列精髓的同时，有一定程度的创新，带给了玩家更多的欢乐，是热血大家庭中不可或缺的一员。不过让人遗憾的是，此时的TECHNOS已经处在破产的边缘……

由于过度依赖“《热血》系列”和“《双截龙》系列”这两条产品线，当时的游戏类型也逐渐从简单爽快的动作游戏向更复杂、游戏要素更丰富的RPG、SLG等文字游戏过渡，TECHNOS的游戏创意开始枯竭，作品卖不动了，再加上公司于1991年动用大量资金在东京中野区建造了“TECHNOS中野大厦”，以致泡沫经济崩坏时被沉重的利息负担压垮，于1995年末宣告破产倒闭。当时正处于开发中的《热血》新作NEO GEO上的《热血斗球传说》差点因此而胎死腹中，不过终于还是在1996年得以面世，但只有海外版，日本本土几乎不见踪影。作为TECHNOS的最后一款热血作品，游戏的素质还是很高，虽然与我们熟悉的热血有着极大差异，可以说是热血硬派形象的热血躲避球，在操控上也采用了格斗搓招的方式来代替以往冲刺计步的方式发动必杀魔球，但还是保留了“《热血》系列”所特有的爽快、夸张的感觉，是一款具有创新精神的躲避球游戏。虽然破产后“《热血》系列”当年的开发团队新成立了Million公司，但“《热血》系列”名存实亡，就如同一片落叶，在风雨中飘摇……

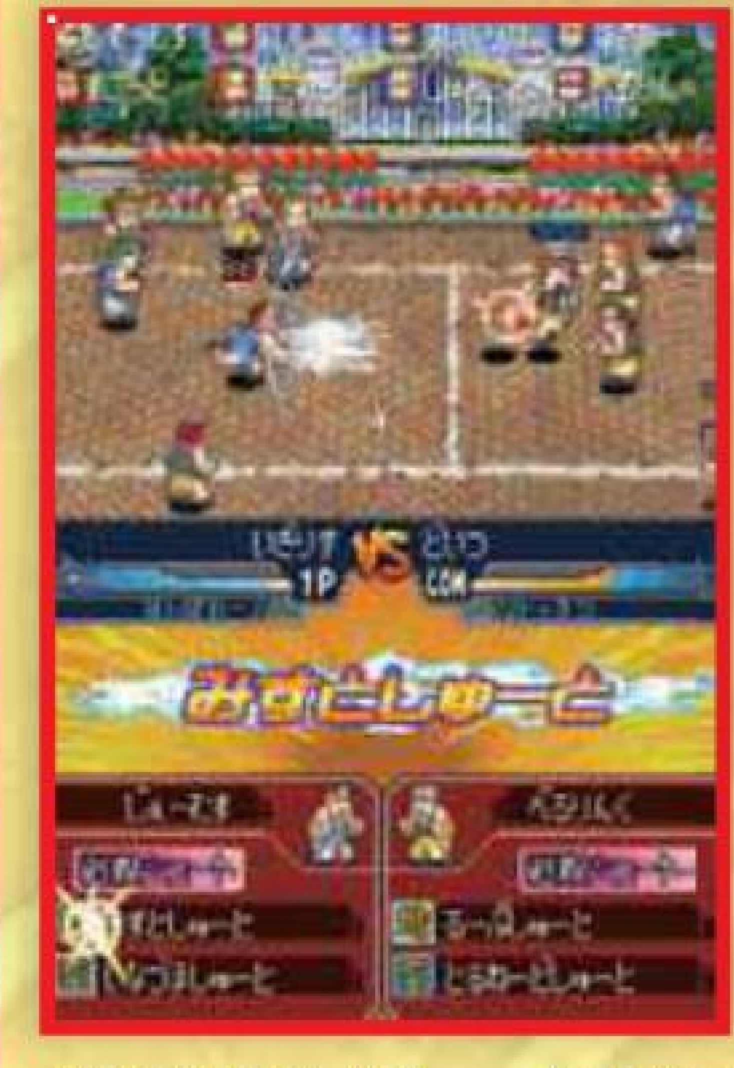
在“《热血》系列”的黄金时代，掌机上的热血游戏其实是不入流的，GB上的也大多是FC的移植作，由于GB机能实在有限，能够保留“《热血》系列”的特点已实属不易，让玩家可以随时随地享受系列的乐趣，我们又何苦苛求什么呢？但对于“《热血》系列”而言，掌机上的热血游戏却不能不提，因为TECHNOS破产后“《热血》系列”的新作全部是出在掌机平台上的，所以掌机是“《热血》系列”的传承，也是《热血》FANS最后的希望！

GB上共有7款《热血》游戏，其中有2款原创作品，可见TECHNOS还是比较重

热血豆知识

3、关于“《热血》系列”的制作公司TECHNOS

TECHNOS在1981年12月由DATA EAST出走的开发人员所创立，擅长制作格斗及运动类游戏，因开发出“《热血》系列”和“《双截龙》系列”而盛极一时，国内玩家熟知的还有《变身忍者》、《WWF摔角》等街机作品。后来由于过度依赖“热血”和“双截龙”这两条产品线，导致创意枯竭，再未有人气新作诞生，再加上1991年动用大量资金在东京中野区建造了“TECHNOS中野大厦”，以致泡沫经济崩坏时被沉重的利息负担压垮，于1995年12月15日停止营业，1996年正式宣告破产倒闭。热血系列的版权目前由当年的开发团队新成立的Million所拥有，以前由Atlus发行移植版、复刻版等，现在改由Arc System Works发行。



视掌机市场。《热血硬派番外乱斗篇》是“《硬派》系列”第一次Q版化，既然是番外篇，剧情自然是小品性质的，操作上受机能限制，出招被简化了，很多招式也被阉割掉了，这是让人最不爽的一点。《热血沙滩排球》则是为GB量身打造的，又一次扩展了国夫他们的运动种类。游戏品质还是不错，保留了“《热血》系列”搞笑的风格，参赛队伍各具特色，空手道队、筋肉人队、斗牛士队等，都会让你会心一笑。其实我个人最喜欢的一作GB作品是《热血新纪录》，即使与FC版相比也不逊色，特别是保留了比赛前的道具购买系统，而比赛种类上用高空落下的雨伞争夺战代替了FC版的游泳，至于哪个更好玩，当然各有千秋了。回顾GB上的“《热血》系列”，或许只是TECHNOS拓展产品线的市场手段，但谁都没想到，这是“《热血》系列”在掌机平台上迈出的第一步，其今后的路远不止如此。

TECHNOS的破产基本上宣告了“《热血》系列”的完结。在失望多年后，FANS从热血制作小组在GBA上的新作《爆热躲避球战士》身上看到了当年热血的影子，于是“《热血》系列”的新作将出在GBA上的小道消息不胫而走。当2004年GBA上确认出现《热血》新作的消息传开后，仿佛一针强心剂打进了热血FANS心中，让人充满了惊喜和期待。事实上《热血物语EX》确实没让大家失望，游戏并不是简单的移植，而是经过了大幅的强化，不仅登场人数更多，剧情更完善，而且人物的动作和招式都得到了增加，尤其是必杀技的种类由原来的12种增加到了36种，凭借十字键和A、B键就完成了这么多复杂的操作，单是一个A键根据按键时间的长短就能打出四、五种不同招式，而暴力值的大小直接影响到隐藏人物的加入，影响到隐藏剧情的发生，本作的操作技巧和游戏的丰富程度可谓系列最高！由于《热血物语EX》太过优秀，让许多热血FANS都误以为系列重塑辉煌就在不远的未来，谁知好景不长，一盆冷水浇在了FANS的心头。此时“《热血》系列”的发行商早已变成了以制作“《女神转生》系列”而闻名的老牌RPG名厂Atlus，在《热血物语EX》之后它并没有趁热打铁，而是转而发行了3作《热血纪念馆》，内容竟然是FC版《热血躲避球》、《热血进行曲》等6作原封不动的照搬（纯粹就是模拟器效果），骗钱之心昭然若揭，令FANS愤概不已。

转眼间，游戏界又发生了翻天覆地的变化，“《热血》系列”的游戏平台也从GBA转到了NDS，发行公司也由Atlus变成了以制作《罪恶装备》、《苍翼默示录》而闻

名的Arc System Works。但是对于NDS上的这3作，我打心底里不愿承认他们是“《热血》系列”作品。除了《超热血躲避球》继承了小组制作躲避球游戏的经验，素质中规中矩外，《超热血进行曲》和《超热血足球联盟》实在不敢令人恭维。游戏画面进行了重新3D化，但碍于NDS有限的3D机能，这也实在太简陋了，跟纸糊的一样，事实证明“《热血》系列”是不适合这种3D的。除了还能见到国夫、阿力等知名的热血人物，跟我们所熟悉的《热血》游戏就是两码事。其实抛开“《热血》系列”的光环，静下心来细细回味，NDS上的这几作其实也并不那么差，游戏模式还算丰富，画面3D化也是一个趋势，算是“《热血》系列”一个大胆的尝试吧。之所以说不好玩，可能是我们早已被如今的游戏大作惯坏了，或者说FC黄金时代的《热血》游戏给我们留下了太多不可磨灭的美好记忆。

“《热血》系列”在掌机上继续延续着，而掌机平台也再一次进化到了3DS和PSV时代。2011年是“《热血》系列”的25周年纪念，“《热血》系列”的最新作《热血硬派特别版》也顶着“25周年纪念作”的名号于2011年12月15日在3DS上发售了。这次的新作可谓回归到了原点，让人找回了久违的FC黄金时代的感觉。游戏的画面和音效都根据3DS的特点进行了重新制作，配上3DS裸眼3D的效果，画面达到了“《热血》系列”新高。虽然是初代《热血硬派》的复刻作，但游戏模式却异常完善：包含了类似《热血物语》RPG成长要素的故事模式；类似《热血格斗传说》的乱斗模式，值得一提的是几乎“《热血》系列”所有作品的代表人物都出现在了这个模式中；还有真正原汁原味的初代原版让老玩家回味，除了画面和打击感有细微差别，其他连操作方式都与原版相同，跳跃

热血豆知识

4.“《热血》系列”设定上的差异

“《热血》系列”如果按照游戏类型大致可以分为两类：一类是以1986年5月在街机上推出的系列首款游戏《热血硬派》为代表的横向动作游戏，该类以拳脚攻击为主，通常具有较为复杂的故事背景和人物关系设定，几乎每个人物都有专属的“必杀技”，此类还包括《热血物语》、《热血格斗传说》、《热血时代剧》、《热血新纪录》等作品；另一类则以1987年11月在街机上推出的球类运动游戏《热血躲避球》为起点，此类表现为各种体育运动，必杀技则演变成了各具特色的“魔球”，包括《热血足球》、《热血篮球》、《热血曲棍球》、《热血棒球》等作品。如果按照游戏内容和故事背景来区分的话，则可以分为“热血硬派”系列和“热血高校”系列。

飞踢都需要同时按A+B键才能使出来；任务模式里有许多千奇百怪的任务等着玩家挑战，完成后还有评分系统；还有个有趣的卡片对战模式；最后的画廊模式收集了游戏原画、角色介绍、卡带封面等几乎所有相关的官方图片，一定能让老玩家感动得泪流满面，我觉得仅此一项就值回票价了。总的说来，这是一款内容满载的25周年纪念作，值得每一个《热血》FANS入手！但愿此后“《热血》系列”能够真正重塑经典、再续辉煌，而不是像《热血物语EX》之后那样，又一次地让大家失望。

“《热血》系列”的回顾到此就要告一段落了，但“《热血》系列”并没有就此完结，它带给我们的欢乐也将永远留在每个热血玩家的记忆中。热血不死，只是我们慢慢变老……

附录：“《热血》系列”编年史

（篇幅因素：只包含系列新作和主要移植作品）

中文译名	日文原名	机种	发行时间	备注
热血硬派	热血硬派くにおくん	ARC	1986.5	–
		FC	1987.4.17	–
热血躲避球	热血高校ドッジボ–ル部	ARC	1987.11	–
		FC	1988.7.26	–
热血物语	ダウンタウン热血物语	FC	1989.4.25	–
热血足球	热血高校ドッジボ–ル部 サッカ–编	FC	1990.5.18	–
热血进行曲	ダウンタウン热血行进曲 それゆけ大运动会	FC	1990.10.12	–
热血硬派番外乱斗篇	热血硬派くにおくん 番外乱斗编	GB	1990.12.17	–
热血时代剧	ダウンタウンスペシャル くにおくんの时代剧だよ 全员集合!	FC	1991.7.26	–
热血曲棍球	いけいけ！热血ホッケ–部すべってころんで大乱斗	FC	1992.2.7	–
热血新纪录	びっくり热血新记录！はるかなる金メダル	FC	1992.6.26	–
初代热血硬派	初代热血硬派くにおくん	SFC	1992.8.7	–
热血格斗传说	热血格斗传说	FC	1992.12.23	–
热血足球联盟	くにおくんの热血サッカ–リ–グ	FC	1993.4.23	俗称《热血足球2》
热血躲避球全员集合	くにおくんのドッジボ–ルだよ 全员集合!	SFC	1993.8.6	–
热血棒球	ダウンタウン热血ベ–すぼ–る物语 野球で胜负だ！くにおくん	SFC	1993.12.17	–
热血篮球	热血!すとり–とバスケット ~がんばれDunk Heros ~	FC	1993.12.22	–
热血挽歌	新.热血硬派くにおたちの挽歌	SFC	1994.4.23	–
热血串烧方块	くにおのおでん	SFC	1994.5.27	–
热血沙滩排球	热血！ビ–チバレ–だよ くにおくん	GB	1994.7.29	–
热血斗球传说	くにおのドッジボ–ル 热血斗球传说	NEOGEO	1996	“《热血》系列”制作公司Technos于1995年破产倒闭，该作于1996年在海外发行
热血物语EX	ダウンタウン热血物语EX	GBA	2004.3.5	GBA上的4作均由Atlus发行
热血纪念馆1	くにおくん热血コレクション①	GBA	2005.8.25	包含FC版《热血躲避球》和《热血篮球》
热血纪念馆2	くにおくん热血コレクション②	GBA	2005.10.27	包含FC版《热血进行曲》和《热血足球》
热血纪念馆3	くにおくん热血コレクション③	GBA	2006.2.16	包含FC版《热血时代剧》和《热血曲棍球》
超热血躲避球	超热血高校くにおくんドッジボ–ル部	NDS	2008.3.19	NDS上的3作及以后的《热血》作品改由Arc System Works发行
超热血进行曲	くにおくんの超热血!大运动会	NDS	2010.2.4	–
超热血足球联盟	くにおくんの超热血！サッカ–リ–グぷらすワ–ルド.ハイパ–.カップ编	NDS	2010.5.27	–
热血高校Online 山田的复仇	热血高校オンライン：山田の复仇	PC	2010	网络游戏
热血硬派特别版	热血硬派くにおくんすぺしゃる	3DS	2011.12.15	《热血》25周年纪念作

完全解读“《热血》系列”的剧情

“《热血》系列”作为早期动作游戏的代表，有着自己显著的特点，操作爽快，场面火爆，人物个性鲜明，游戏氛围夸张搞笑，也因此吸引着广大的玩家。而在剧情设定上最初也与那个时代的动作游戏一样，表现为主题单一、情节简单、结构单调，比如初代作品《热血硬派》其实就是个简单的英雄独闯龙潭救助自己朋友（美版则变成了英雄救美）的故事，充满了个人英雄主义情结。而在后面的系列作品中，《热血》的故事逐渐丰满起来，人物的个性更加鲜明，也越来越注重对世界观进行刻画，这在《热血物语》中达到了巅峰。热血高校所在的关东地区由许多高校组成，每个高校都有自己的总番长，虽然高校强弱、人物性格各不相同，但围绕着势力范围的争夺和众人之间的爱恨情仇发生了一系列故事，这里面有友情、有爱情、有权力、有阴谋、有欢乐、有泪水……正因为有了这些个性鲜明的人物和有趣的故事，“《热血》系列”才开始变得有血有肉起来，不再像原来的动作游戏那样，就是简单的英雄救美，就是简单的打打杀杀，我想肯定还是有一些玩家对“《热血》系列”背后的故事充满兴趣的吧。

纵观“《热血》系列”的剧情，我认为大致可以分为三类：第一类是“热血高校系”，围绕着各大高校势力的争斗而展开，包括《热血物语》、《热血进行曲》、《热血新纪录》、《热血格斗传说》等，重点在于表现国夫的高校生活，讲述了高校势力之间明争暗斗的故事，突出了国夫在各高校中的影响力。第二类是“热血硬派系”，讲述了国夫与黑社会三和会之间的故事，包括《热血硬派》、《热血挽歌》、《热血硬派番外乱斗篇》等，主要突出了“《热血》系列”主角国夫的个人英雄主义，表现了其惩恶扬善、除暴安良的主题。第三类则比较简单，是“热血运动系”，在整个热血故事中只起到点缀的作用，故事也只是例如学校足球部因食物中毒不能参赛，国夫不得已只好带领躲避球部救场，最后获得了冠军（FC版《热血足球》的剧情，在美版中这场比赛居然叫做“NINTENDO世界杯”），或者是曲棍球部如果再输掉比赛就会被解散，作为学校总番长的国夫不能坐视不理，于是拯救曲

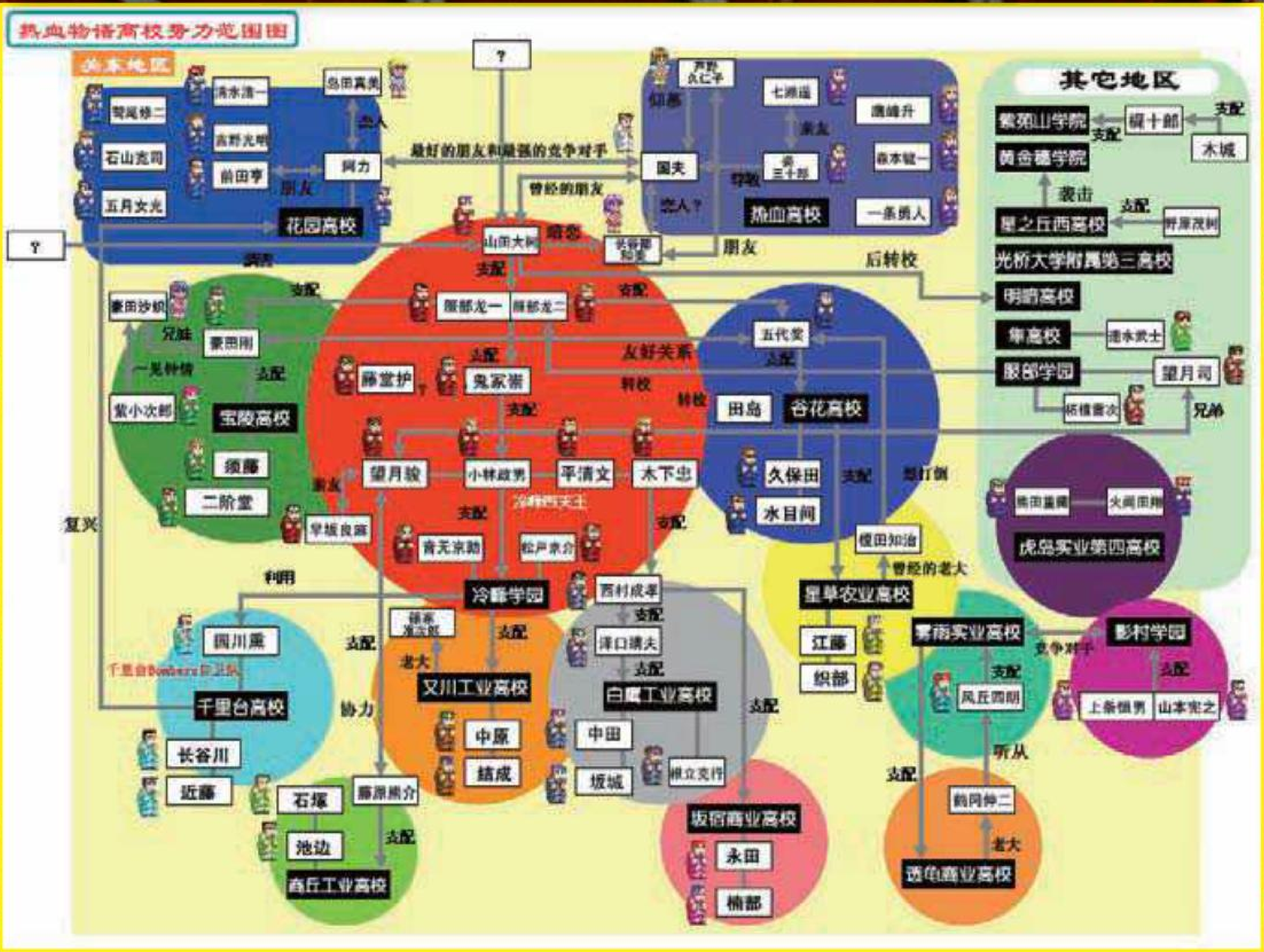
热血豆知识

5、阿力女友岛田真美名字的设定由来

阿力女友岛田真美的名字来源于当时在游戏界比较受欢迎的人气女优岛田奈美，当初《热血》人物的设计者关本先生无意间看见公司一位职员的桌子上放着岛田奈美的海报，突然灵感迸发想出了岛田真美这个名字。其实关本先生本人并不是岛田奈美的FANS，这么做可能也是为了吸引更多的玩家吧？

棍球部的比赛又拉开了帷幕（FC版《热血曲棍球》的剧情），又或者是带领足球队勇夺世界冠军（FC版《热血足球联盟》的剧情）等等。比较这三类剧情，最吸引人的还是前面两类，下面就让我带领大家一同走进“《热血》系列”的故事中来……

解读热血高校的剧情



《热血物语》的故事

在关东地区影响力最大的冷峰学园转来了两个长相一模一样的双胞胎兄弟——服部龙一和服部龙二，于是校园原有的平静被打破了。兄弟俩仅用了短短几个月时间，就将冷峰学园及其邻近高校变成了自己的势力范围，给周边的高校带来了极大的恐慌。但这件事情的背后似乎隐藏着什么。

被大家叫作“正义的不良分子”的热血学园学生国夫决定去冷峰学园调查双龙兄弟找寻事情的真相。与此同时，双龙兄弟将恶爪伸向了花园高校，把学校老大阿力的女朋友岛田真美绑架了，并将一封挑战书送到了阿力手中。阿力怒不可遏，踏上了拯救女朋友的道路。作为他的好友，国夫当然不能坐视不理，遂与好友并肩作战。

两人一路艰辛，冲破重重关卡，打败了冷峰学园控制下各高校的小喽口罗，以及包括宝陵、谷花两校老大和冷峰四天王在内的众多高手，终于来到了双龙兄弟面前。经过一番恶斗，终于摆平了双龙兄弟救得美人归，谁知故事并没有就此结束。冷峰学园的天台上还有一个人，一直在等

待着国夫的到来，他就是国夫初中时代的同班同学和好友山田大树，他正是此次事件真正的幕后指使，双龙兄弟不过是他用来引出国夫的一颗小小的棋子罢了，而他所做的一切就是为了向国夫寻仇，这一切的原因还要从初中时代说起……但终究正义必胜，国夫最终击败了被嫉妒填满内心的山田，而山田也因此离开冷峰转校到了明暗高校。《热血物语》的故事就此画上了句号，但热血高校的故事还在继续……

《热血物语》中登场的高校和人物介绍

热血高校

校服：紫色
总番长：国夫

这是一所传统老校，虽然只有小部分学生还在认真学习，但在关东地区再也没有比这更醒目的学校了。国夫来到热血高校后，使得它的名字传遍了整个地区。学校中只有国夫一人身穿白色校服，这是热血高校的一个传统，因为只有他们的老大才被允许身穿白色校服。关于国夫在热血高校怎样确立老大地位的故事一直都是个谜，或者说国夫确立老大地位的过程已经成为了一个永远的传说，其实国夫的名字从初中时代起就已经在地区广为流传了，真是自古英雄出少年啊。

国夫（くにお，又译为：邦夫、国雄）

生日：11月27日
血型：AB
身高：173cm
体重：65kg
双眼视力：2.0以上

“《热血》系列”永远的主角！热血高校三年级学生，父亲早亡，母亲靠打零工维持生计，所以他从小就养成了独立坚强的性格，是一位充满正义感的不良少年，喜欢锄强扶弱，极度讨厌卑鄙小人和欺负弱者的行为，口头禅是“别小看我哦！”。心胸宽广，只要被朋友拜托的事情，绝不会拒绝，并且会拼尽全力，做任何事都不太计较得失，完全凭自己的感觉行事，在各高校甚至整个地区都拥有极高的威望。除了拥有一颗正义的心，国夫还拥有超强的运动神经，打架和运动都很在行，身兼学校躲避球部部长，但学校其他体育部门出现危机的时候都会找他帮忙来度过危机，他也从不拒绝，并屡创佳绩。

姿 三十郎

热血高校二年级学生，身高168cm，自称国夫的“头号小弟儿”。出身于警察世家，父亲和兄长都是警察，所以本人也疾恶如仇，是一个经常被热血冲昏头脑的“单细胞男儿”，经常在不知对方实力的情况下轻易出手，往往因此吃亏。对拥有强烈正义感的国夫抱有崇敬之心，其实国夫并不想

热血豆知识

6、关于官方在人物设定上的矛盾之谜

热血系列人物众多，官方在人物背景设定上难免存在着疏漏与矛盾，其中较为明显的有两处：一是国夫的父亲泽山，在“《热血》系列”的设定中为在国夫小时候就已经去世了，国夫是被其母亲一手带大的，而在《热血斗球传说》中却成为了关键人物，也正是他引发了其整个故事的开始。

另一个设定上存在矛盾的是热血高校的广志（ひろし），他在不同作品中身分也不同，通常有两种说法：一是转校来的头号优等生，与国夫成为了好友，在《热血硬派》的故事中被三和会绑架，在此次事件后转校了；二是国夫小时候最好的朋友。

收小弟儿，这是三十郎的一厢情愿，经常在公开场合宣称自己就是国夫的头号小弟儿，面对三十郎的热情，国夫只好采取默认的态度。在体育方面，他紧跟国夫的步伐，是热血运动队的副队长，在运动会上对棒球部的经理人朝野里佳一见钟情，因此加入了棒球部，为引起梦中情人的注意，正努力成为一个王牌投手。

芦野久仁子

热血高校一年级学生，非常倾慕国夫，经常悄悄尾随国夫，喜欢学着国夫的样子骑着单车到处兜风。身材小巧玲珑，性格活泼开朗，长相十分可爱。爱好体育，在观看比赛时会变得比较狂热，不管自己的球队输球还是赢球，都会采用“打”他们的方式来表达自己的喜悦，当然她可不敢这么对待国夫。好像还和国夫的初中同学长谷部和美认识。值得一提的是久仁子的名字设定，因为久仁子作为国夫的狂热FANS登场，所以采用了和国夫名字只差一字的“KUNIKO”。

此外，热血高校中还有一些性格各异、趣味十足的学生，比如姿三十郎的亲友七濑遥，其性格稳重，头脑聪明，具有强劲的掌力；出身贫寒、擅长柔道的鹰峰升；梦想成为一名出色演员的森本健一；性格内向，初中经常被人欺负，高中因受到国夫帮助重新振作起来的一条勇人；热血足球部食物中毒事件中惟一的幸存者、替补守门员隆次；从没有取得过一次比赛胜利而颓废不已的曲棍球部部长洋一等等。

花园高校

校服：蓝色
总番长：鲛岛力

花园高校也是有名的“堕落高校”，在关东地区甚至以不良学校的名声而声名远播。校内有着数量众多的不良小组，经常为了自己的势力范围发生内讧。其中被公认为势力最大的两支是前田亨带领的队伍和阿力带领的队伍。终于有一天，两支队伍爆发了大规模冲突，然而两个领导人却在打斗的高潮意气相投，彼此欣赏起对方，这就叫不打不相识吧？于是前田带领队伍投奔了阿力，两支队伍合二为一。从此以后，花园高校在阿力的领导下不断壮大起来。

鲛岛力
（りき，俗称阿力）

生日：5月5日
身高：183cm
体重：80kg。

花园高校留了一级的三年级学生，“《热血》系列”的二号主角。视国夫为宿敌的他，在与国夫的接触中逐渐被他的热血精神所感动，于是成为了国夫永远的好友，也是最有力的竞争对手。他曾经担任过黑社会三和会老大佐武的手下，被国夫被打败后开始醒悟，离开了三和会。阿力为人性格率直单纯，擅长吵架，但在女友岛田真美面前却异常温柔。另外值得一提的是在系列首作《热血硬派》里阿力的名字叫云雀力，从《热血物语》时才改为了现在的鲛岛力。

前田亨

花园高校三年级学生，身材高大，身高188cm，看起来很凶狠，十分喜欢狗，但却害怕游泳。本来是学校敌对阿力势力的老大，但自从败在阿力手下后，加之在打斗中了解倒阿力的为人，就和阿力成为了好友。虽然他是个急性子，情绪容易激动，会因为一点小事和阿力吵架，但终因吵不过阿力而罢休。很重视友情，因此喜欢他的部下很多，是阿力的得意助手，被阿力视为自己的臂膀。

岛田真美

花园高校二年级学生，阿力的现任女友，跟国夫也在同一所初中，生于10月11日，是个天真无邪的少女。对于单纯的她来说，或许只有阿力才能让她拥有安全感、许下芳心吧？在《热血物语》的故事中被冷峰学园的双龙兄弟掠走作为人质。

此外，花园高校追随阿力的还有这么一些人：擅长使用中国拳法和气功，视热血高校的姿三十郎为竞争对手的五月女光；出身于音乐世家，一心一意的致力于音乐的吉野光明；常年戴着墨镜、真性情的嚣张小子清水浩二；梦想进入甲子园的王牌投手鹫尾修二，跟清水浩二是好友。

冷峰学园

校服：深红
学生会会长：藤堂护

关东地区名气最大的高校，势力范围非常大，除了热血高校和花园高校，其他几乎所有的学校都被冷峰所支配。学校的升学率很高，从其他地区前来报考的学生也很多，汇集了许多有名的杰出人物，包括国夫的初中同学长谷部和美和山田大树。在这个校风严谨的学校中，学生会掌握了巨大的权力，谁掌握了学生会也就意味着控制了整个学校。

藤堂护

冷峰学园三年级学生，现任学生会会长，世界级超级大企业“藤堂组”会长藤堂晃之助的儿子，有着英俊的外表和优秀的头脑，并因为显赫的家世，经常挥金如土，派头十足，深受学校女生的欢迎。性格上喜欢争强好胜，经常把“扑灭不良”的口号放在嘴边，对不良少年厌恶至极，所以不自觉地对不良少年们公认的老大国夫产生了敌意。为了从气势上打压国夫，不惜耗费父亲大量的财力来召开各种运动会。民间也流传着他是某著名黑社会组织（三和会？！）重要成员的传闻，所以视国夫为敌人。

鬼塚崇

冷峰学园三年级学生，原学生会会长，手下掌控着冷峰四天王，因被山田大树算计而下台。长着一张冷峻凶狠的脸，但却意外的为人和善，不喜争斗，很有道德心，尽量保持着学园的和平，在他当学生会会长期间，校内不曾发生任何斗殴事件。虽然已从一线隐退，但在学校还是拥有极高的威望。他头脑很好，统率力出众，深得四天王的信任，不过他制定了严厉的组织纪律，要求所有人严格遵守，也有其顽固的一面。虽然他的格斗能力与属下四天王差距不大，但凭借出众的领导才能，最终还是成为了他们的领导，或许这就是他的人格魅力吧？在《热血物语》的故事中，因曾经和国夫有交情，但又不想背叛冷峰学园，在友情和忠诚中挣扎徘徊，是个悲情意味很浓的人。

山田大树

冷峰学园三年级学生，前任学生会会长，国夫昔日的好友，也是初中同学，很有实力，但心胸狭隘。初中时曾经喜欢长谷部和美，并且追随她来到了冷峰学园，但当他知道和美真正喜欢的人是国夫的时候，自尊心遭到了重创，性格本来就内向、阴沉的他也因此记恨国夫，但碍于国夫的强大一直隐忍不发。后来不知和什么人接触掌握了一种可怕的力量“山田之术”（让身边的东西漂浮在

空中的意念），内心复仇的火焰也因此被点燃，开始处处找国夫麻烦，发誓要统一全国的高校而超越国夫的影响力，为了达到此目的不择手段。但山田表面上并不动声色，在学校内表现出非常和蔼的假象，是被同学们亲切称呼为“山田先生”的优秀学生。其对国夫的仇恨被某人（三和会？佐武？不得而知）看中，于是在暗中操纵，迫使鬼·崇下台，推举山田成为新的学生会会长。后来学校又转来了实力强大的双龙兄弟，于是山田不用自己出手，就可以委派双龙兄弟去击败附近高校的番长，令他们成为自己的手下。在《热血物语》的故事后，失败的山田离开冷峰去了明暗高校，在系列的后续作品中，他经常与冷峰学园的新学生会会长藤堂护一起合谋报复国夫。总的说来这是一个被嫉妒填满内心的悲剧人物，国夫在打败山田时曾说过这样一句话：“你原本是一个心地善良、喜欢帮助别人的好人，没想到你现在竟变成了这样，嫉妒心真是一个可怕的东西。”

双龙兄弟（服部龙一、服部龙二）

从服部学园突然转来冷峰学园的神秘兄弟，就读于三年级，兄弟二人的生日同为1月1日，是孪生兄弟，长相异常相似，他们的父亲曾担任服部学园理事长的职务。他们的实力在冷峰学园仅次于老大山田大树，两人凭着强大的实力，在短短的几个月里就支配了周边众多高校。《热血物语》的故事一开场，两人就把花园高校老大阿力的女友岛田真美掠走了，并下了挑战书。其实这两人并没有什么野心，与山田的合作只是为了变得更强。继承了忍者之学的二人格斗能力非常出众，但实际上这两兄弟一个怕狗、一个怕猫。

长谷部和美

冷峰学园三年级学生，学生会副会长，全国知名的美女，是国夫初中时代的同班同学，对国夫抱有好感，但他们之间的关系比较朦胧，说不清究竟是不是恋人关系。生于3月1日，O型血，喜欢日式点心和奶油，是个喜欢吃甜食的美少女，不过身材还是那么好。也许因为开朗活泼的性格和出众的外表，在学校深受同学们的喜爱。

小林政男

冷峰学园三年级学生，冷峰四天王之首，风纪委员长。父亲原来经营着“小林产业”，被父亲寄予厚望接管家业，从小就接受良好的教育，但后来公司经营不善破产倒闭，父母因此离异，父亲深受打击，从此一蹶不振，跑去给“藤堂组”会长藤堂晃之助做专属司机。小林厌恶这样没志气的父亲，与母亲一起离开父亲在外边生活。或许过早地经历了这些事情，使得小林具备

热血豆知识

7、国夫在热血高校的年级设定

国夫只有在“《热血硬派》系列”的故事中被设定为高中二年级，在“《热血高校》系列”中都被设定为高中三年级。我想这可能是想区分一下两个系列吧，毕竟两者的世界观有些差别。传闻热血高校是一所学年成绩不及格也不会降级的学校哦（笑）。

同龄人所不具备的成熟与理智，一边代替父亲好好的照顾着母亲，在外兼职补贴家用，一边努力学习，磨练肢体。他的自尊心很高，并且很要强，作为冷峰四天王之首，他拥有与之相称的实力，在学生中也拥有极高的威望，是一个难得的人材。有着能当上学生会会长的能力，在校内呼声也很高，但不知为什么他并没有这样做，可能是对权力不感兴趣吧。

平清文

冷峰学园三年级学生，冷峰四天王之一，头脑精明，深知谋略，因此是冷峰四天王的军师。他在语言和行动上经常故弄玄虚，喜欢用柔弱的外表欺骗别人，让人误以为他弱不禁风。战斗时也拥有独特的战法，一开始就用语言扰乱对方的心智，在对方感到恐惧而陷入紧张时，再利用武器一口气将其击溃，这是他取胜的法宝。他并非没有实力，但这种战法总显得有些狡诈，而且他不喜欢用空手作战，擅长武器战。据说他是日本有名的平氏家族“平清盛”的后裔，但由于家族氏谱遗失，也就无据可查了。

望月骏

冷峰学园三年级学生，冷峰四天王

之一，有着惊人的运动天赋，以压倒性的脚力自傲，速度无人能出其右，在运动会上大出风头，经常获得最优秀选手。其格斗感也异常出众，擅长用快速的攻击搅乱对方的行动，但在力量上略有欠缺，常因此吃亏。虽然他长相英俊，性格外向，但太过自负，有点臭屁，意外地不受同学们欢迎。另外他和同一年级的早坂良麻是很要好的朋友，还有个弟弟望月司在服部高校读书。

木下忠

冷峰学园三年级学生，冷峰四天王之一，相貌非常可怕，并拥有与之相符的凶残性格，有着同伴中最为火爆的脾气，但实力却不算太强。其实他初中时代是一名很普通的老实学生，自从被同班的女同学愚弄，讥讽其可怕外貌后，性格大变，决定要将自己的性格变得与自己的脸一样可怕，从此经常追打一些低年级的女生，手法十分凶残。他不喜欢空手打架，喜欢拿着武器，平时随身携带着摩托车上的铁链。双龙兄弟统治附近的高校后，将白鹰工业学校的总番长西村发给他当手下，以弥补他能力上的不足。

《热血》逸事

1.热血高校教学楼之谜

我们可以在比赛中看到，背后热血高校的教学楼只有3层，但为什么在剧情动画中这栋教学楼变成了4层了呢？这神秘多出的一层是用来做什么的呢？

早坂良麻

冷峰学园三年级学生，冷峰四天王望月骏最好的朋友，人称“秀才”，是学校有名的才子，有着很好的头脑和文质彬彬的帅气外表，性格温和，不喜争吵，喜欢待在教室里学习，不过运动神经也不坏。

宝陵高校

校服：深绿
总番长：豪田刚

宝陵高校是一所非常平静的高校，虽然豪田刚被公认为学校不良少年的老大，但他却并没有打算像其他老大那样与其他学校发生争斗。其实豪田是害怕这样做会伤害自己的好友，伤害与谷花高校老大五代奖之间的关系。尽管如此，豪田本人以及手下兄弟紫小次郎还是地区响当当的知名人物，经常收到其他人的决斗书。

豪田刚

宝陵高校三年级学生，A型血，生日5月3日。作为宝陵高校的老大，他在

“《热血》系列”中人气一直很高。他是个非常热血的男子汉，为人豪爽，做事认真，讨厌拐弯抹角，不喜欢把事情憋在心里。好打抱不平，常因此与别人发生争执，不过在这么多的争吵中没有一件是因为自己的事，这一点叫人佩服。妹妹纱织天生体弱多病，受人欺负，所以从小他就自愿担当起保护妹妹的责任，并一直不断磨练自己的实力，擅长使用像石头般坚硬的拳头。平时的兴趣是折纸，不喜欢音乐，因其豪爽的性格，在学校很受学弟学妹的欢迎。在《热血物语》的故事中，因双龙兄弟绑架了妹妹纱织作为人质，豪田被迫向冷峰屈服，宝陵高校也因此被冷峰统治。

豪田沙织

清金女子高校一年级学生，豪田刚的妹妹，是个惹人怜爱的小女生。因为体弱多病、身材娇小，常被人误认为年龄很小。眼镜近视，爱用隐形眼镜，平时很少看到她戴眼镜的样子。年幼时因为过于弱小经常被人欺负，无论怎样的情形，哥哥豪田刚总会出手相助，因此对哥哥充满了信赖。

《热血》逸事

2.有趣的比赛场地

其实留心就会发现，在躲避球游戏里的比赛场地我们能看到许多世界知名的景点，比如纽约的自由女神像、日本的富士山、印度的泰姬陵……

谷花高校

校服：深蓝
总番长：五代奖

这个学校也算波澜不惊，氛围比较平和。虽然是和花园高校一样的“堕落高校”，但并没有和其他高校发生过什么冲突。虽然他们的老大五代奖的能力不算太强，但是别人也不敢轻易来犯，毕竟五代在地区也算一个有头有脸的人物。谷花高校的二号人物是田岛大介，虽然他学习不好，但天生一颗好用的脑袋，是谷花高校的“军师”，谷花之所以能保持一定的和平，这和军师田岛的功绩是分不开的。虽然五代是学校的老大，也拥有一定的实力，但他却是一匹彻头彻尾的独狼，所以对学校的事务并不关心，学校事务实际上由田岛一手承担下来。他并不张扬，常在幕后工作，但他的事迹还是在学校一部分不良少年中流传开来。可后来不知出于什么原因，他转校离开了谷花高校，除了很少几个人，没有人知道他在哪儿。

五代奖

谷花高校三年级学生，谷花高校的老大，生于6月4日。他做任何事都以自我为中心，讨厌一大堆人待在一起，是一匹独狼。但和宝陵高校的豪田刚是很好的朋友，有什么事都喜欢叫他一起行动。他性子比较急，擅长争吵，力量强大，以华丽的棒术而闻名。《热血物语》的故事中，由于双龙兄弟的强大攻击，五代被迫投降，但谷花高校表面上看起来与冷峰学园紧密配合着，其实五代在幕后军师田岛大介的谋划下，秘密监视着冷峰学园。作为暴走族，五代却喜欢绿色的儿童踏板车，喜欢吃仙贝，对数字方面的东西有着先天的缺陷。在“《热血》系列”中五代奖拥有极高的人气，登场作品数仅次于国夫和阿力。

白鹰工业高校

校服：灰色
总番长：西村成孝

白鹰工业高校是所男子高中，不过还存在一所白鹰工业女子高校，两所学校交流比较频繁，参加运动会的时候，女子高校的拉拉队常来应援。其实这是一所不良学生汇集的学校，学校内部有大大小小数十个不良小组存在，但最有影响力的还是西村成孝带领的小组，在附近高校中有一定影响力，支配着只有笨蛋才会去读的坂宿商业高校，不过西村对此并不以为然。同时西村成孝也听命于冷峰四天王之一的木下忠，在《热血物语》的故事中，奉命向国夫和阿力发动袭击。

西村成孝

白鹰工业高校三年级学生，白鹰工业高校的老大，生于9月8日，是个身材高大的胖子，戴着眼镜，留着三七分头型，说话有点口吃，平时经常发出“PYO~~~~”的怪声。总是一副和蔼可亲的样子，一旦打起架来却异常凶猛，体型虽胖，但并不笨重，运动神经很好，但体力较弱，不擅长持久战。

《热血》逸事

3.花园高校第3公园之谜

我们可以在《热血物语》中看到花园高校第3公园的场景，可是当我们拼接完公园的全貌后竟然发现，这个公园怎么会有3个公共厕所啊？除了男厕所、女厕所，还有一个是谜之厕所吗？

泽口靖夫

白鹰工业高校二年级学生，生于4月17日，是西村成孝的手下，自称白鹰工业高校的副番长，但实力却不济，是靠整天粘着西村才上任的。性格有些懦弱，遇见事情也经常不愿意站出来帮忙，打架时也常被对方的气势所吓倒。绝对服从西村的命令，为了在西村毕业后成为总番长而努力着，但最终还是没能达成愿望。

千里台高校

校服：天蓝
总番长：园川熏

升学率很普通的一所高校，不管学生怎样认真、怎样努力学习，成绩还是提不上去，但这却是地区少有的完全没有不良少年的学校，自然也就没有了老大。然而在半年前受到了自称花园高校的不良少年的袭击，随着袭击次数越来越频繁，学校里的不安气氛也达到了顶峰。这个时候，二年级学生园川熏勇敢站了出来，聚集了一群志同道合的兄弟，组成了千里台高校自卫队“千里台Bombers”，抱着死也要保护学园的意志，与来袭的不良少年们展开了殊死的战斗。

园川熏

千台高校二年级学生，专心致力于千台里高校的校风建设，文学修养较高，喜欢写诗作词，患有深度近视，如果不带眼镜的话什么东西都看不清楚。当学校突然遭到了自称花园高校的不良少年的袭击后，为了保护同学们，召集了一帮愿意跟随自己的兄弟准备找阿力寻仇，自己则担当起了领导人。可由于没有经验，加上小弟们实力确实不行，一直处于下风。其实这些袭击事件全是冷峰学园的阴谋，当热血高校的芦野久仁子把事情真相告知他以后，他就越发地对国夫和阿力尊敬起来，算是一个很有风度的人物。

虎岛实业第四高校

校服：深紫色

这是一所重视体育的学校，各种运动健将汇聚于此，在高校运动会中有活跃的表现。

熊田重••

虎岛实业第四高校三年级学生，学校柔道部成员，梦想成为世界第一的柔道家，为了自己的梦想全力以赴着，轻松获得过学校的柔道冠军。家里以开粮食店为生，自幼喜欢吃白米饭，所以力大无穷。性格强硬，对于欺负弱者的行为十分讨厌，但对于弱者更加讨厌。听闻此次的事件后，同样坐不住的他与好友翔一起出来磨练自己的技艺。

影村学园

校服：淡紫色
总番长：上条恒男和山本宪之

影村学园由学校三年级学生上条恒男和山本宪之共同管理。

《热血》逸事

4.PCE热血躲避球热血队成员身材之谜

PCE上的热血系列画面非常漂亮，但我们也从其中发现了一个奇怪的画面，那就是国夫怎么长了一副类似于阿诺州长的身材啊？究竟是国夫的身材太过于粗壮了，还是其他队员太过于纤细了呢？

山本宪之

影村学园三年级学生，性格和上条同样阴险，或许这就叫臭味相投吧？不过上初中的时候是好个学生，看上去也很老实，所以曾被其他学校的不良少年欺负过，从此下定决心要变成不良少年中的一员。由于以前不喜欢交友，也根本没什么真正的朋友，自从加入不良组织后，如鱼得水，狐朋狗友也逐渐多了起来。

雾雨实业高校

校服：深青色
总番长：风丘四郎

雾雨实业高校和影村学园是竞争对手关系，学校的老大是风丘四郎，长相凶恶，性格高傲，相当自负，瞧不起任何人，自称是关东地区的总番长，控制着透龟商业高校。认为自己能轻松击败国夫，事实上实力却很普通。

星草产业高校

校服：黄色
总番长：榎田知治

星草产业高校在老大榎田知治不在学校的时候遭到了其他学校袭击，由于谷花高校的五代奖出手相助而成功抵御了袭击，有传闻说榎田知治是在知道有人来袭的情况下害怕而独自逃跑了，所以他在学校的声望一落千丈，此后星野产业高校也逐渐被五代所支配。而事实上学校遭到袭击的时候，榎田正在商业街帮助一名被不良少年纠缠的女生。为了夺回失去的老大地位，榎田暗中组织了一支以打倒五代、夺回老大位置为目的的队伍。

沼丘工业高校

校服：浅绿色
总番长：藤原熊介

一所很普通的高中，但作为老大

热血逸事

5.FC海外版“《热血》系列”

为了迎合海外市场，《热血》的海外版做了很大调整，但毕竟是一款日式味道很浓的游戏，所以被修改之后的显得有些怪异。在海外版《热血硬派》中，国夫的名字被改成了MR.K，故事也由原来的救助朋友友变成了英雄救美，而其他登场人物的造型也做了相应改动，“掴耳光之美玲”居然穿上了旗袍，阿力变成了日本武士的模样，伸治则成为了忍者，就连车站背后相扑的招牌画也换成了抽着大烟的美国大佬的形象。

的藤原雄介，无论气质还是心智都不输常人，被学校寄予着厚望，在与冷峰四天王望月骏的决斗中败下阵来，同时被望月的气质所征服，从此自称为“冷峰四天王望月骏的属下”，直接听从望月的命令。藤原做事非常努力，一点也不会怠慢，并且事前会做足充分准备。此次事件发生时，为了帮助望月骏，心细的他做了许多准备工作，也练就了一身结实的肌肉，却因劳累过度住进了医院，他的小弟们被他的努力所打动，发誓要以实际行动向老大看齐。出院后在去帮助望月骏的途中不知又被何人袭击，再度住院（就一打酱油的？笑）。

又川工业高校

校服：茶色
总番长：篠冢准次郎

学校的老大是三年级学生篠冢准次郎，表面上听从于白鹰工业高校，实际上暗中有一股反对的小势力，但实力非常平凡。老大篠冢准次郎剑术出色，不过平时沉默寡言，性格内敛，做事低调。在被双龙兄弟击败后，又川工业高校又被冷峰学园所直接支配。

坂宿商业高校

校服：粉红色
被白鹰工业控制的学校。

入学成绩很低，被称作只有笨蛋傻瓜才到这里读书的高校。学校被白鹰工业高校的西村所统治，《热血物语》的故事中，西村命令学生们对国夫实施袭击，可由于命令传达不畅，只有一小部分学生参与了这次袭击活动。并且在西村被国夫打倒后，命令传达也并不顺利，学生们仍然没有中止对国夫的袭击。而知道“袭击终止”的命令时，那已经是事件结束两周后的事了。这真是一群十足的笨蛋傻瓜啊！

透龟商业高校

总番长：鹤冈伸二
校服：褐色

被雾雨实业高校所支配，其老大鹤冈伸二也成为了风丘四郎的手下，是一所实力非常低下的高校。

其他地区还有一些学校，如下：

服部学园
总番长：柘植雷儿

双龙兄弟服部龙一、服部龙二所在的学校，著名的忍者学校，冷锋四天王望月骏的弟弟望月司也就读于该校。学校最强的人是柘植雷儿，拥有谜一样的可怕实力。

明暗高校
校服：深紫色

冷峰学园前学生会会长山田大树在《热血物语》的故事中被国夫击败后转校到了这个学校。

紫苑山学园
校服：藕荷色
总番长：木城

黄金穗学园
校服：金色

藤堂财团经营的贵族高校。

星之丘西高校
校服：深青色
总番长：野原 茂树

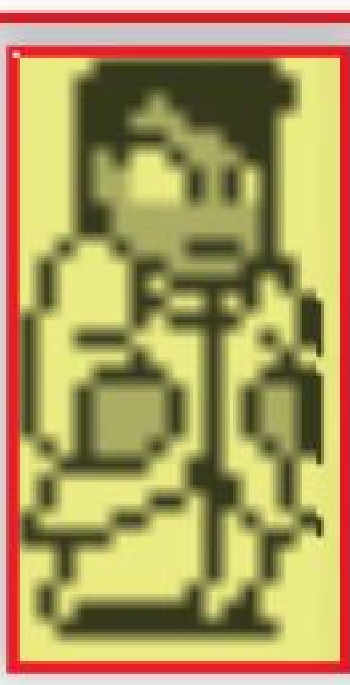
光桥大学附属第三高校
校服:浅红色

隼商业高校
校服：绿色
总番长：速水武士

解读《热血硬派》的剧情

《热血硬派 番外乱斗篇》的故事

作为番外篇，GB上的这作剧情真的很简单，回归到了英雄救美的主题。宗方工业的名门子弟真治绑架了热血高校广志（也就是热血硬派中被三和会绑架的那人）的恋人美惠子，据说是看上了美惠子美丽的外貌和高贵的气质，正义的不良少年国夫当然不能袖手旁观了，于是叫上了自己的好友阿力，一起深入龙潭，又上演了一幕英雄救美的故事。对于此次事件，真的仅仅只是真治看上了美惠子那么简单吗？当然也有传闻说与三和会脱不开关系……



《热血挽歌》的故事

国夫和阿力因被人陷害而入狱，越狱成功后打听到这一切是一个叫做阿健的人干的，传闻阿健居然是国夫的双胞胎兄弟，幼年的时候被分开，一直在孤儿院成长，所以他嫉妒、憎恨在普通家庭成长的国夫，他现在所做的这一切都是要报复国夫。而国夫并不相信自己还有个弟弟，为了查清事情的真相，国夫和阿力为此展开了调查……

主要登场人物介绍

佐武

“《热血硬派》系列的关键人物，最终BOSS，所有事件的幕后指使者。《热血硬派》的故事结束后，佐武的三和会竟然被国夫一人给拆掉了，这对于一个黑社会老大而言，是莫大的精神刺激和强烈的羞辱，愤怒的他一直怀恨在心，找寻机会对国夫进行报复。一次偶然的机会，他在孤儿院中发现了长得和国夫非常相像的阿健，于是想到了利用阿健来实施自己的报复。他让阿健装扮成国夫到处犯罪，从而嫁祸国夫入狱。后来又四处散播阿健就是国夫双胞胎弟弟的谣言引起国夫注意。后来又枪杀了国夫、阿力的女友初代美纱子和恭子（日版、美版故事有点区别，也有美纱子和恭子幸存下来的版本，本文参照两人都已死亡的剧情，如果没死那还叫什么挽歌啊？），最后连阿健这颗棋子也给舍去了，在与国夫的最终战中却再次落败，穷凶极恶的他引爆了安装在大楼的自爆装置，准备和国夫同归于尽，最后葬身火海。佐武的人生摆满了杯具，好好的黑社会老大不当，去招惹顶着主角儿光环的国夫干什么啊，这下把自己赔进去了不是？（以上这句为不自觉的吐槽，请无视）

阿健

拥有悲情宿命的男人，因为长相与国夫几乎完全一样，被佐武利用，成为报复国夫的工具。后来被国夫打败后，再无利用价值的他被佐武枪杀。其实他内心里对国夫充满了敬意，想成为国夫真正的弟弟。

《热血硬派》的故事

“《热血》系列”故事的开端。国夫在热血高校的崛起逐渐引起了著名黑社会三和会老大佐武的注意，于是他绑架了国夫的好友广志作为试探。国夫为了解救自己的好友，决定独闯龙潭，踏上了这条艰辛的救助之路。他先在车站打败了宿敌鲛岛力（后来成为了国夫最好的朋友），再打败了暴走族队长伸治，以及来自于太阳学园的女巨人美玲等强大的敌人，终于进入到黑社会内部。但黑社会内部错综复杂，经过漫长的战斗，最终与佐武进行单挑，虽然佐武拥有手枪，但国夫还是凭借强大的实力打败了佐武，成功救出了自己的好友。

登场人物介绍

美玲

来自太阳学园的女高中生，是个女巨人，有着超重量级的身体，被人誉为“掴耳光之美玲”，拥有拎起人就乱扇巴掌和用巨大身体进行重量冲击的得意技，堪称“《热血》系列”最强的女性，但怎么看也不像是个女高中生啊。

伸治

横滨暴走族的队长，同时也是佐武亲卫队队长，凭借 “后回旋蹴”的绝技而闻名。

初代美纱子

国夫真正的恋人，在《热血挽歌》的故事中，帮助国夫寻找趁国夫入狱期间夺取热血高校番长之位的大纪，并夺回了作为番长象征的白色校服。跟随国夫在之后的战斗中出生入死，最后被佐武用枪杀害，永远活在了国夫心中。其实国夫对美纱子一直抱有深深的歉意，这也是为什么在《热血物语》的故事中，国夫和初中同学长谷部和美一直保持着朦胧关系的原因吧？国夫潜意识也对热血高校足球部经理与之同名的美纱子抱有一丝莫名的关心。

恭子

阿力的原女朋友，在《热血挽歌》的故事中，本是阿力手下的龙田因不满阿力退出三和会，抓住恭子作为要挟，被阿力救下之后一直跟随着他，可惜后来与美纱子一起被左武枪杀。她生前和阿力后来的女友岛田真美是闺蜜，经常拜托真美在她不在了的时候好好照顾阿力，没想到这一切竟成了现实。

大纪

趁国夫入狱的期间在学校发动叛乱，趁机夺取了作为番长象征的白色校服，成为新一任的热血高校总番长，但国夫出狱后在大家的帮助下夺回了番长之位，大纪也被狠狠的教训了一顿。

龙田

本是阿力的手下，但内心却对阿力不服，在阿力退出三和会后想取代阿力的位置，为了好好地在佐武面前表现自己，抓住了阿力的女友恭子作为要挟。在阿力前来救援的时候放松了警惕，恭子得以逃脱，不得已只能硬着头皮面对阿力进行一场硬战，结果完全不是阿力的对手。

后记

出于对“《热血》系列”的喜爱，在2005年笔者就花了很大的精力制作过热血专题，得到了大家的好评。但是由于受各方面条件限制，那份专题以现在的眼光来看还存在许多漏洞和不足，自己一直想补完，但是由于各方面的原因，一直没能实现。今天，终于有了这个机会，能够让我把热血专题重新梳理，补充了很多详实的资料，所以这份专题算是实现了自己多年的愿望，并想以此作为热血25周年的一个献礼，希望喜爱“《热血》系列”的朋友们能够喜欢。

游戏文化频道

Game Culture Channel

各位读者朋友们大家新年好，“游戏文化频道”栏目又和大家见面了。首先完结对游戏性的讨论，然后要讨论的新话题是乱斗游戏，目前已经在PSV推出的《终极漫画英雄VS Capcom 3》，以及将要问世的《街霸对铁拳》都是近期乱斗游戏的代表。这类游戏虽然不算是独立的游戏类型，但却也是能引起玩家热议的游戏话题，下面我们

文 koflover 编 胧月

游戏性探讨分析（三）

★竞技对抗要素漫谈

竞技对抗要素是游戏性的一个重要构成部分，相比起之前所谈到的其他游戏性组成要素来说，这是发挥游戏性的一种最直接方式，没有什么比竞技对抗更能抓住玩家的心了。在许多玩家的心目中，竞技对抗要素似乎只是存在于电子竞技游戏中，比如我们众所周知的《星际争霸》、《魔兽争霸》等等。但实际上，竞技对抗要素的范围要更加广泛，具有对抗功能的游戏可以说是比比皆是，几乎覆盖到了各个游戏类型，而如果要把这种对抗上升到竞技的高度，一方面需要有高水平玩家的钻研与坚持，另一方面也要取决于这款游戏的观赏性和人气。比如说WCG（World Cyber Games）一向都是电脑游戏的天下，但其包含的项目并不局限于RTS和FPS，《DOA》就曾经在WCG上一展头角，本年度的WCG2011总决赛中，人气格斗游戏《铁拳6BR》也成为了比赛项目，最终由日本玩家Nobi摘得冠军。日本的斗剧和美国的EVO则是传统的格斗游戏世界大赛，迄今已经有近10年的历史。

▲以3：0的优势战胜韩国选手Dejavu的WCG2011《铁拳6BR》冠军Nobi。

电子竞技游戏只要有足够的群众基础，就有孕育它的土壤。拿“电子竞技”这个名词来说，在不少人的心目中，电子竞技似乎还是一个新兴的体育竞技项目，许多读者朋友可能都是从《星际争霸》、《雷神之锤》等电脑游戏中才接触到的。其实电子竞技的历史要比这些游戏久远得多，早在1985年，日本就已经举办过各种FC游戏的全国大赛，其中不乏《Ice Climber》（在国内俗称“敲冰块”）这种带有对抗性质的游戏项目，时至今日FC全国大赛每年仍在继续举办中，可见经典永远不会因为时间而褪色。另外，有些老玩家兴许还记得，其实我国在1994年也曾举办过全国游戏大赛，当时由《家用电器》杂志承办，比赛项目为《俄罗

▲经典的FC游戏《Ice Climber》，至今仍是FC全国大赛的必备比赛项目。

斯方块》，冠军奖金有1万元之巨，这在那个年代可不是一个小数目。总而言之，竞技对抗要素在游戏中无处不在。

竞技对抗要素的魅力

之前我们就已经讲过，竞技对抗要素对于一款游戏来说是非常重要的，即便像“收集、育成、追加、交换”这经典的游戏四要素，笔者个人认为也没有竞技对抗要素更具有吸引力。如果一款游戏想要延长自己的寿命，那么把竞技对抗要素做好肯定是最关键的。就以《Ice Climber》来说，它最早诞生于1984年的任天堂街机平台Nintendo VS. System，距今已经有近30年的历史，可能比不少读者朋友的年龄还要大一些。它不但是每年FC全国大赛的必备比赛项目，而且还经历过多次移植，在GBA、Wii和3DS平台中都有它的身影。这款经典游戏经久不衰的原因固然有玩家的怀旧情结，但它的竞技对抗要素也是一个重要理由，如果读者朋友看过它的比赛视频，通过双方选手剑拔弩张般的角逐，以及场下观众的惊叹和欢呼，就不难领略到它的独特魅力。另一个例子就是当年由Capcom和SNK出品的街机格斗游戏，如《超级街霸2X》和《KOF94》这种老古董，在日本依然有很高的群众基础，大型街机厅还会定期举办赛事，比赛的精彩程度笔者认为并不比现今的格斗游戏逊色。

为什么竞技对抗要素能延长游戏的寿命呢？笔者认为有以下三个原因。第一，争强好胜本身就是人类的天性，只要把握住分寸，这种精神可以激励人们去不断拼搏和进步，是值得鼓舞和提倡的。不过由于受到种种客观限制，人们不可能在战场上一决雌雄，也没有太多机会在体育赛场或比武擂台上分出高下，所以通过游戏等方式来切磋技艺是最好不过的了。在电子游戏出现之前，人们会通过棋牌游戏的方式来“斗智”，而如今琳琅满目的电子游戏给人们提供了更多的选择，不但能够斗智，还可以靠比反应、比操作、比心态的方式来“斗勇”，而且对于观众来说，电子游戏的赛事肯定要比棋牌游戏更加激动人心。这样，玩家之间需要通过游戏来证明自己的实力，观众也可以在欣赏比赛的过程中得到快乐，所以游戏自然就经久不衰了。

第二，玩家在游戏中难免会遇到和自己旗鼓相当的对手，这种“棋逢对手”的感觉也是群聚交流要素的体现。如果两位玩家水平接近，性格相投，那么通过游戏中的较量，很可能就成为现实中的朋友，以后每每约好时间切磋一把，如同古人下棋对弈

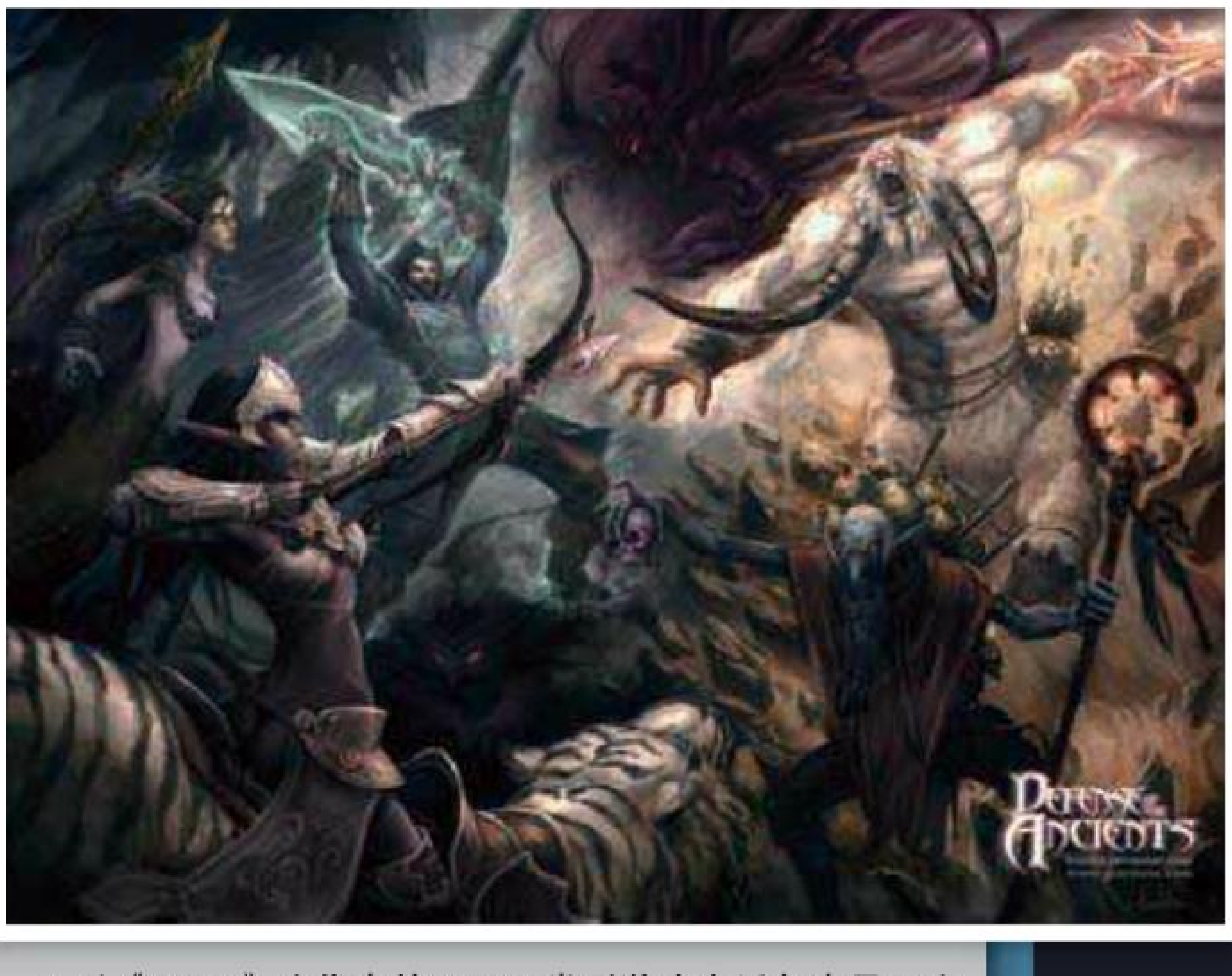
▲《KOF94》虽然在国内的群众基础不高，但在日本的街机厅中还是很受欢迎的。

▲东京池袋街机厅的《VF5R》比赛，选手们打得不亦乐乎，观众们也大饱眼福。

■棋逢对手，将遇良才，对于电子游戏来说也是一样的。

和比武过招那样，即便不能成为伯牙和子期那样的莫逆之交，也会成为爱好相投的挚友。两位玩家因为游戏成为朋友，游戏就很有可能就成为了维系友谊的纽带，尤其是在互联网如此发达的今天，因为游戏而结识的例子实在太多了，这不但是竞技对抗要素的魅力，也是电子游戏对社会所做出的积极贡献。

第三，带有竞技对抗要素的游戏（PVP游戏），往往都有很大的拓展空间，从这些游戏中获得的乐趣和体验，一般都会比那些不可竞技对抗的游戏（PVE游戏）要多出不少。在PVE游戏中，玩家的游戏体验往往是事先设计好的固定内容，拿RPG来说，开场先看完剧情动画，接着再开始练级，然后是欣赏剧情和研究战斗系统，最后就是通关和迎来大结局。同一款RPG带来的体验基本上是大同小异，通关一次后，再去重复游戏时的兴趣肯定就会缩减不少。即便有“游戏四要素”这种延长玩家游戏时间的“救命稻草”，也不可能时时刻刻都让玩家保持新鲜感，内涵再丰富的游戏，也总有被挖空耗尽的一天。而PVP游戏则不同，只要事先设计好一个完善的游戏规则，那么游戏的内容则是由玩家双方来“设计”，根本不需要制作者去一一构思考虑。以格斗游戏为例，厂商只要设计好游戏系统和每名角色的攻击方式（拳脚攻击和必杀技）就可以了，至于每名角色的操作技巧，不同角色之间的对战策略和相性关系，留给玩家去慢慢研究就可以了。玩家对游戏研究得越深入，遇到的对手越强，就会发现这款游戏的未知空间也就越大。对于一般的PVE游戏（不包括网络游戏在内）来说，上百小时的游戏时间应该算是很了不起了，要细细通关估计也是足够了，但这点时间对于PVP来说，可能也就是刚刚入门而已。近年来，《DotA》算是款比较热门的PVP游戏了，几乎到了妇孺皆知的程度，而这款游戏的门槛对于一般人来说也相当之高，上千盘的经历估计也就是个刚刚脱离新手的程度，以一盘平均半小时来计算的话，这款游戏要“登堂入室”就要耗费500小时之多。



▲以《DotA》为代表的MOBA类型游戏在近年来异军突起，在电脑游戏中占有很大的比重。

竞技对抗要素的缺陷

竞技对抗要素能够使游戏增寿，但并不意味着所有带有竞技对抗要素的游戏都能经受时代的考验而成为经典，绝大部分游戏最后都慢慢被玩家所遗忘，只有少数最后获得了成功。这是因为竞技对抗要素也存在一些固有的缺陷，想驾驭它并不是那么简单的。

首先，竞技对抗要素需要一个完善平衡的规则作为支撑，要想设计好这个规则，除了要有天才般的构想，也要付出大量的努力去进行调试修改。很多PVP游戏在画面、音效、系统方面都有不错的表现，玩起来也的确乐趣十足，但却因为游戏缺乏一个能够

▲当年在16位机时代火爆异常的“《真人快打》系列”，如果不是因为平衡性原因，也许现在除销量外，口碑也能和《街霸》并驾齐驱也说不定。

公平对抗的规则，所以慢慢被玩家所放弃。因为糟糕的平衡性而使游戏乏人问津的例子比比皆是，即便是《英雄无敌》和《口袋妖怪》这类大作，在平衡性方面所暴露的缺陷也在一定程度上制约了它们的成就。

其次，PVP游戏的目的是为了竞技对抗，而竞技对抗就得要求玩家耗费大量时间和精力去提高自身水平，这与游戏的休闲娱乐定位是相矛盾的。对于绝大多数玩家来说，游戏都不可能也不应该成为自己的职业，那么为了提高游戏水平而影响了正常的休息、学习和工作的话，肯定是得不偿失的。而且，即便玩家有足够的游戏时间，其实也没有必要把绝大多数时间都花在同一个游戏身上，毕竟现在优秀的游戏实在是太多了，玩精一个游戏可能没有玩通多个游戏更值得。

最后，有完善平衡规则作为支撑的PVP游戏，往往同时也会有很高的门槛。大多数情况下，规则要完善平衡就得做得复杂，要做得复杂就肯定上手难度大，上手难度大的话可能会影响到游戏的市场前景，真正能做到“深入浅出”这四个字的游戏，实在是少之又少。像《铁拳6BR》、《星际争霸2》等已经被归入电子竞技行列的游戏，对新手所设置的门槛实在是太高了。《铁拳6BR》一共有40名角色，每名角色又有100多招，仅仅要熟悉掌握一个角色的性能，就要耗费大量的时间和精力，如果要想达到一定水平，肯定也要对其他角色的性能有大致的了解，所要付出的努力可想而知。《星际争霸2》不但要求玩家对游戏的系统有全面的理解，还要记忆背诵大量游戏数据，而且对玩家的大局观、操控能力和反应能力都有很高的要求。当然了，玩《铁拳6BR》时可以乱按一通，玩《星际争霸2》时也可以去打电脑，初级玩家一样可以玩得很欢乐，但这样的玩法肯定只是略通皮毛，体验不到游戏的核心乐趣的。

本次有关竞技对抗要素的内容就暂时谈到这里，如果您对竞技对抗也情有独钟的话，欢迎来信与我们共同交流。

▲这密密麻麻的出招表估计能让不少人看一眼就晕，即便如此这还没能把一个角色的招数列全……

乱斗游戏漫谈（一）

文 koflover　编 胧月

★乱斗游戏概述

“乱斗游戏”虽然没有明确的官方定义，但它也有鲜明的特点。所谓乱斗游戏，应该包含有两大特征，那就是“乱”和“斗”。“乱”的意思指的是不同世界观体系的人物角色汇聚一堂，上演一场时髦值颇高的穿越剧；“斗”的意思则是要双方你来我往战个痛快，这样才能激起玩家的参与兴趣，在游戏中为自己喜爱的角色呐喊助威。说到乱斗就不得不谈谈“关公战秦琼”这一典故，该典故的来源已经难以考证，不过让它深入人心的却是一代相声大师侯宝林的相声《关公战秦琼》。相声中原本是为了讽刺那些不尊重客观事实，胡乱张冠李戴的人，但关羽和秦琼都是一代英雄好汉，人们希望看到他们穿越时空后大战三百回合，其实也是情理之中。单纯靠空想和文字描写并不能满足人们的这种需求，而电子游戏诞生以后，这场穿越剧有望在游戏中变为现实。

电子游戏经过了30多年来的发展，期间涌现出的乱斗游戏可以说是不计其数。据笔者的不完全了解，乱斗游戏主要都集中在格斗游戏领域，另外也有一些其他游戏类型，不过所有乱斗游戏都是以对抗为核心的玩法，这也是由乱斗游戏本身的性质所决定的。像《超级机器人大战》、《口袋妖怪+信长之野望》这类策略类游戏尽管和FTG的玩法有很大的区别，但同样离不开对抗要素。不过《逆转裁判VS雷顿教授》却是乱斗游戏中罕见的AVG类型，虽然标题中有VS二字，但游戏中的对抗到底是什么样子，这要等到接触到游戏后才会知道。

乱斗游戏不但在官方游戏中屡见不鲜，而且在许多同人自制游戏中也是非常普遍的，这说明乱斗游戏有相当深厚的群众基础。乱斗游戏能够把来自不同作品中的人物聚集在一起，并为他们一一安排位置对号入座，这为游戏厂商省去了不少人设的麻烦。尤其对于一些由个人或小团体制作的同人自制游戏来说，在开发游戏时不用为游戏角色的原画美工方面花太多功夫，直接从以往的经典作品就地取材即可，毕竟非商业游戏也没有太多版权纠纷。而对于制作商业游戏的游戏厂商来说，如果自家已经有足够的游戏品牌作为支撑，那么把自家游戏的招牌角色汇聚一堂就是个一举两得的办法，一来可以解决这款乱斗游戏的人设问题，二来还可以将自己的经典角色再度利用。如果旗下没有足够的游戏角色也不要紧，要么同一些动漫和影视公司签约，获得

▲来自《三国志11》的一场“关公战秦琼”。

▲《口袋妖怪+信长之野望》将历史人物和游戏角色融入同一世界观，在穿越的基础上进行了“二次穿越”。

相应角色的游戏改编权；要么引经据典，从历史人物或古典名著入手，也很容易组起一支“全明星阵容”。

除了传统的乱斗游戏外，某些非乱斗类型的游戏也会选择打擦边球，让一些本来不该在游戏中出现的角色乱入客串一把。以《潜龙谍影 和平行者》为例，早应该在现代文明社会中灭绝的轰龙，居然又在美苏冷战期间粉墨登场，而Snake端着冲锋枪扛着火箭筒，对抗的不是飞机大炮而是血肉之躯的上古猛兽，给人的感觉也有些滑稽。而在“《战神》系列”中大红大紫的奎托斯老爷，称霸奥林匹斯后还觉得不过瘾，还跑到《灵魂能力》和《真人快打》这些格斗游戏中来喧宾夺主，让玩家切身体会到战神的名号不是白给的。更为离谱的是，在全世界各地老老实实卖炸鸡的肯德基爷爷，居然来到了《梦幻之星 携带版2 无限》中砍怪升级，不知道是不是因为年纪大了想做做运动活动下筋骨。当然，这种乱入客串的情况和我们所讨论的乱斗游戏还是有本质区别的，它可能是因为商业宣传的需要，也可能是出于恶搞的目的，虽然多少会给人带来一些不谐调感，不过只要把握好分寸，还是可以被玩家所接受的。

★乱斗游戏评点

上文中我们谈到一些与乱斗游戏相关的特征，不过对于玩家来说，最关心的事情并非是角色如何穿越，而是游戏如何“乱斗”，游戏的玩法和内容才是最重要的因素。虽然乱斗游戏世界观的荒诞程度丝毫不亚于目前的穿越小说和穿越剧，但与这些难登大雅之堂的文艺作品不同的是，乱斗游戏只要在玩法和内容方面经得住玩家推敲，那就完全有资格成为经典。在格斗游戏领域，Capcom的“XX VS XX”可以说遍地开花，从早期的《X战警VS街霸》和《Capcom VS SNK》，到近期的《龙之子VS Capcom》和《漫画英雄VS Capcom》，细细数来有10作都不止；任天堂虽然不以格斗游戏见长，

▲“索尼全明星大乱斗”的假想图，这里面的“外援”还是不少的。

▲《金庸群侠传》的众角色头像，虽然人设和美工水平很一般，但在当时也算深入人心了。

但也推出过《任天堂全明星大乱斗》和《JUMP全明星大乱斗》这两个系列，并且都获得了巨大的成功，使得索尼也恨不得赶紧做一款“索尼全明星大乱斗”来分庭抗礼。在战略游戏领域，《超级机器人大战》作为乱斗S·RPG的鼻祖，从91年GB版的初代发售至今已经有21年历史，期间推出的作品数量众多，就连最铁杆的“机战迷”也未必能保证每作都完整玩过一遍；同时值得一提的是96年由智冠发行的国产电脑游戏《金庸群侠传》，虽然游戏品质在当时算不上顶尖，但凭借金庸原著的高人气以及当时玩家对中文游戏的渴望，该游戏最终成为了一代经典。不过，这次我们要评点的乱斗游戏并不是以上游戏中的任何一款，而是曾经红遍中国大江南北的《KOF》，因为笔者的笔名叫koflover，所以《KOF》就排在这次乱斗游戏评点的第一位了。

Gone with the Wind
——记曾经的《KOF》

题目中的“Gone with the Wind”是著名小说《飘》（又译《乱世佳人》）的标题，它形象刻画出经历大变革后美好的生活、价值观和爱情都“随风而逝”的辛酸和无奈，同时也象征着《KOF》系列的由盛而衰，令笔者这种曾经的FTG铁杆唏嘘不已。

KOF的全称是The King Of Fighters，是SNK后期的招牌游戏，系列首作《KOF94》于1994年8月25日推出街机版，由于当时该系列在国内还未普及开来，所以当时国内比较流行的译名是“格斗之王”，直到《KOF97》时“拳皇”这个称呼才逐渐流行起来。与当时同期的格斗游戏相比，“《KOF》系列”最为霸气之处莫过于新作的推出频率，从《KOF94》起以平均1年1作的频率不断推出新作，而且每作都以年份来命名，大有“本年度FTG就是我”的气势。即便是最具号召力的“《街头霸王2》系列”也没能做到如此高的更新频率，而且《街头霸王2》的几部作品打的都是加强版和资料片的路数，与每作都有脱胎换骨之感的《KOF》着实不是一个档次，Capcom的无节操和SNK当时的厚道形成了鲜明的对比。SNK当时之所以能够如此高调，应该有以下三个原因：一是SNK当时春风得意，虽然算不上如日中天，但绝对是多点开花，街机和家用机行业都还算吃得开，并且还涉足掌机领域，同时还大张旗鼓兴建主题公园“Neo Geo World”；二是SNK有一大批擅长FTG领

▲“《侍魂》系列”的人设出自北千里之手，她还负责过《火焰之纹章 苍炎的轨迹》的人设，在游戏人设领域有很高的声望。

域的精英团队，虽然策划和开发人员的情况我们不是很熟悉，但森气楼、北千里、生驹治美、千叶丽子这几位在当时可都是响当当的角色，SNK当时的团队实力即可窥一斑而见全豹；三是乱斗游戏也确实是个一本万利的好题材，SNK当时有众多FTG品牌支持，再加上自身开发能力又很足，一年出一款新作确实不在话下。但正所谓富不过三代，走“广种薄收”路线的SNK最终迎来的是一个四面受敌、内外交困的结局，随着SNK的破产重生，一年一作的“KOF神话”终于在2003年完结，“《KOF》系列”也逐渐淡出玩家甚至是FTG玩家的视线。不过新生的SNK Playmore其实也不是那么无作为，从2004年起至今的8年间，不计移植和复刻作品的话，《KOF》也推出了8部作品，其实还是保持了平均1年1作的老传统。

据笔者不完全考证，《KOF94》应该是最早出现的乱斗FTG，它当年曾力压《VR战士》和《山脊赛车》等名作，一举夺得

▲虽然《KOF97》和《KOF98》在国内的名气更大，但就成就和荣誉而言，《KOF94》的地位无可撼动。

1994年度的GAMEST大赏，该奖项意味着街机游戏的最高荣誉。在《KOF94》诞生以前，SNK旗下已经有不少颇具知名度的街机游戏品牌，格斗游戏有《饿狼传说》、《侍魂》、《龙虎之拳》和《世界英雄》，清版动作有《脱狱》、《战国传承》、《热血快打》（Burning Fight），体育游戏有《得点王》（足球）、《棒球明星》（Baseball Stars），射击游戏有《古巴英雄》等等，如果要开发乱斗游戏的话，那么现成的游戏角色资源可以说是要多少有多少。可能因为是考虑到游戏容量的限制以及世界观统一的问题，SNK当时并没有做一款“SNK全明星大乱斗”，把《侍魂》、《世界英雄》和《战国传承》等不符合时代背景的游戏题材统统舍弃，最终从《饿狼传说》、《龙虎之拳》以及早年在FC平台推出的《怒》和《超能力战士》中选出部分角色，自己又加入了超过1/3比例的原创角色，最后终于敲定了《KOF94》的24人大名单。虽然《饿狼传说》和《龙虎之拳》的游戏系统有不小的差距，不过它们都是由《街头霸王》一脉相承而来的理念，整合起来也没有太大难度，最终，一代梦幻般的乱斗FTG始祖《KOF94》就此诞生。

现在回想起来，笔者忍不住要谈谈SNK当年留下的种种遗珠。以SNK当时的开发能力和游戏品牌影响，在乱斗游戏领域完全应该放开手脚大做文章，众多人气角色当年没有在乱斗游戏中得到二次利用，放弃了商业契机不说，角色号召力也会随时间而逐渐衰退。当年许多日本玩家都期待能在《KOF》系列中见到更多的游戏角色，如《饿狼传说》中的秦氏兄弟以及《侍魂》和《世界英雄》的众多形象等等，可惜等了十几年也未能如愿；《侍魂》、《霸王忍法帖》和《月华剑士》这三部刀剑题材的FTG，理应有一部“刀剑KOF”，可惜也只是空想；笔者小时候曾把各个喜爱的游戏角色汇集在一起，还用文字和图画来记录下自己所设定的人物必杀技，在脑海中虚拟出一部“FTG全明星大乱斗”聊以解慰。对比其他厂商不厌其烦地推出自己的乱斗游戏，一副要榨干角色剩余价值的样子，只能说SNK你实在是太有“良心”了啊！

▲笔者小时候信手记录的“梦幻FTG设定”，在那个游戏条件匮乏的时代，这算是一种“望梅止渴”吧。

文 洛克 美编 咕噜

本作是由SCE亲自打造的一款充分体现PSV重力感应操作的作品，作为对PSV陀螺仪机能的宣传作，游戏将“重力”这个要素放到了游戏的首要地位，凭借着重力移动、重力攻击等，由玩家操控的少女可以在空间中自由移动并与名为“奈必”的生物展开战斗。由于突出体现重力机能的关系导致本作的整体难度不低，可以充分满足广大玩家的挑战欲望，相信一定不会让玩家们失望。此外游戏也宣布会有续作发布，想必到时又会让玩家大呼过瘾。

GRAVITY DAZE

PSV	重力异想世界		
	GRAVITY DAZE		
SCEJ	A ・AVG	中文版	20012年2月9日
1～4人	298港币	无对应周边	
相关报道：－			

说明系统

基础操作

按键	效果
↑键	切换视角模式
↓键	快速重置视角
左摇杆	角色移动
右摇杆	控制视角
□键	踢腿攻击
×键	跳跃
○键	重力抓取
R键	进入重力模式
L键	解除重力模式
START键	开启暂停菜单/跳过剧情
SELECT键	进入选项菜单

画面解说

1.体力：角色的体力，可通过升级相关能力提升上限。

2.重力槽：进入重力模式后能量会缓慢消耗，飞行、攻击等行为会加快能量的消耗，能量消耗殆尽会强制解除重力模式，除了自行解除重力模式恢复外，升级相关能力能提升上限和恢复速度。

3.必杀槽：亮灯后可发动必杀技，经过约3分钟时间必杀槽会重新蓄满。

4.宝石：显示角色当前持有的宝石数量。

5.引导标志：显示下一个目的地的准确位置。

角色能力

在游戏中消耗宝石可以提升凯特的能力，能力分为基本能力、格斗能力、重力能力及必杀技四大类，下面为各位介绍各项能力的作用和升级建议。

基本能力

体力：升级后提升角色的体力上限，如果懂得活用闪避技巧，这个能力完全不用理会，不过升级所需的宝石较少，建议按实际需求提升。

重力能量回复时间：等级越高在非重力模式下重力槽能量的回复速度越快，从第3章开始适当提升，3级～4级完全够用。

下降速度：等级越高飞行速度越快，同样适当提升几级即可，9级左右就足够应付大部分挑战任务。

重力能量持续力：等级越高重力槽能量越多，算是最重要的一项技能，初期有宝石的情况下优先提升，不过提升到4级就可收手，之后再按实际需求投入宝石。

格斗能力

踢击：等级越高踢腿攻击次数越多，攻击力也会有小幅度提升。由于在游戏中用到踢腿攻击的机会并不多，建议先不用升级，等后期宝石充足的情况下再考虑。

重力踢击：等级提升后重力踢的攻击力和导向性都会加强，在流程中就要尽量升满。

闪避动作：每提升一级连续回避的次数+1，在通关前加到3级即可，通关后如果觉得隐藏敌人太强可将该能力升满。

滑踢：影响重力滑行时的踢腿攻击力，同样因为在战斗中用到的机会不多，除非宝石足够充裕否则不推荐升级。

重力能力

重力抓取：等级越高能抓取的物体越多（最多5个），将物体丢出去的攻击力也越高，除非想挑战和该能力有关的支线任务，否则不推荐将宝石投资到这里。

重力滑行：等级越高滑行速度越快，和重力抓取一样，除非想挑战竞速任务，否则不推荐升级。

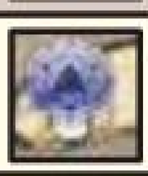
必杀技

回转龙卷风：升级后提升攻击力和有效距离，不过因为这招的攻击力实在有限，建议1级即可。

重力台风：升级后提升发射的岩石数量和攻击力，在获得迷你黑洞前是绝对主力，可根据实际情况适当投入宝石。

迷你黑洞：等级越高持续时间越久，主力必杀技，应尽快升满。

地图

图标	作用
	主线剧情
	自己的家
	挑战任务
	区域 转换点
	现在位置
	支线对话
	传送口

游戏一共有4大区域供玩家探险，初期只能在旧市街行动，随着流程的进展将会开启新的区域。按SELECT键进入选项菜单后就能看到地图，不得不说本作的地图系统做得非常完美，可以直观地看到城市中的设施、可对话的NPC、主线剧情的位置，点击图标还能设置目标引导，完全不用担心迷路。

技巧解说

重力是本作的核心系统，在前期流程中游戏会逐步大家介绍几种重力能力的使用方法，因此本文着重为大家讲解重力的使用心得。

闪避

划动屏幕即可使出闪避，朝哪方向闪避依玩家的划动方向而定，闪避是游戏中极其重要的一个能力，除了能配合□键的踢腿攻击使出威力巨大的回避踢外，还有取消攻击硬直、调整角色站位及躲避敌人追击的作用。在游戏初期凯特只能连续闪避一次，每提升一次技能等级连续闪避的次数+1，升至3级足以应付大部分场面。

到游戏后期敌人的分布非常密集，一旦玩家靠近敌人就会成为被集中攻击的对象，想要在乱军之中取胜必须熟练掌握闪避技巧。由于闪避要依靠划动屏幕才能使出，习惯按键出招的朋友可能会极不适应，不过本作的近距离攻击均有一定导向性，各位大可在发动攻击后马上松开左摇杆随时准备使出闪避，无论此次攻击是否命中应马上划动屏幕躲避敌人的追击，等确定自身安全后再重整阵势也不迟。

重力模式

按下R键即可进入重力模式，此时凯特像身处宇宙般可360° 随意移动，并且可以停留在任意维度的平面上。在该状态下按R键可往指示框的所在位置飞行，飞行过程中玩家能够通过摇杆和对飞行方向进行微调，再次按下R键则让角色停在空中。飞行过程中按×键加快飞行速度，飞行速度可通过升级相关能力提升。

和试玩版相比，正式版多了一个重力槽的设定，用光重力槽就会强制解除重力模式。游戏初期重力槽的上限很少，强制解除重力模式对我方是相当不利的，拿到宝石后应优先提升持续时间和回复速度。

重力踢

最实用的输出手段，进入重力模式后按□键就能使出。重力踢具有很强的导向性，瞄准时不用特意调整准心，当指示框变为红色就果断出手吧，之后系统会自动根据敌人的所在地进行微调，在飞行过程中玩家也可以通过陀螺仪和摇杆调整攻击方向。

通过升级可提高重力踢的攻击力和导向性，虽然是最常用的输出技能，不过它的升级所需宝石也十分夸张，在初期敌人血量不多且能量有限的情况下可以先不管它，建议等到完成几次挑战任务后再升级。重力踢的特点是距离敌人越远攻击力越强，在命中敌人后我们可以通过连续闪避拉开距离并趁势再次攻击。当然重力踢

也有一个致命缺点，那就是攻击轨迹太过单一，在飞行过程中一旦发现敌人发动攻击应果断使用闪避躲开，硬碰硬往往得不偿失。

重力抓取

按下○键凯特身边会出现一个力场，此时可抓取立场内的物体，小到板凳，大到水塔均是我们的抓取目标，成功抓到物体后按○键可投掷物体，重力抓取的特点在于导向性高，虽然实用度和攻击力不如重力踢，但安全性却高出一截。丢出去的物体只要不在飞行过程中碰到障碍物都能命中目标，对付一些难缠的敌人效果绝佳。

抓取物体后凯特会自动进入重力模式，此时按L键解除重力模式被抓取的物体也不会丢失，而是会跟着凯特行动，可利用这点在战斗中从远处将物体运往战场使用。不过在抓取物体时一旦受到攻击或是重力槽能量用尽而强制解除重力状态，被抓取的物体就会消失，在持有物体时不仅要留意重力槽的剩余能量，也要多用闪避避开敌人的攻击。

重力滑行

双手按住屏幕即可使出，进入滑行状态后凯特会飞快地向前方滑行，此时倾斜机身可拐弯，向上晃动机身则会向前跳跃，可越过一些障碍物。在滑行过程中如果遇到敌人，凯特会自动使出滑行踢击，威力略高于普通的踢腿攻击，在敌人数量众多的场合不妨用这招从远处发动攻势。

在滑行过程中松开一边的手，凯特会降低速度缓慢滑行，这时马上倾斜机身并重新按住屏幕可使出漂移。虽然能用到漂移的场合不多，但该技巧能为我们在争分夺秒的竞速挑战任务里赢得宝贵的时间。漂移的要点在于整套动作要快速完成，刚上手时可能会有些不适，一旦熟悉之后这种连续漂移过弯的爽快感会让人欲罢不能。值得一提的是，使用重力滑行时最好身体坐正并将屏幕对准自己，这样在滑行过程中就不会因为机身的倾斜使轨道产生偏差。

必杀技

在第6章“失落之城”中学会，游戏中一共存在三个必杀技，分别在三个异世界中的世界树下习得。使用必杀技需要消耗必杀槽，必杀槽亮灯后可发动必杀技，使用后经过约3分钟时间必杀槽会重新蓄满。必杀技的优点在于无可比拟的导向性和巨大的威力，加上发动必杀技后角色会进入无敌状态，在敌人很多的时候用来清场也是绝佳选择。

回转龙卷风： 在遗迹之路习得，重力模式中按△键发动，自身变为龙卷风撞向敌人，适合对敌人的弱点进行击中攻击，在面对大量敌人的时候会因为攻击力被分散而没有多少用武之地。

重力台风： 在炎狱之路习得，重力模式中左摇杆上拔+△键发动，跳向空中使用岩石砸向敌人，无论是攻击精英怪还是清场效果都不错，缺点在于发动前角色有大约2秒的硬直时间并非无敌状态，此时受到敌人攻击会强制停止发动，因此发动前要仔细观察周围敌人的行动。

迷你黑洞： 在疑惑之路习得，重力模式中左摇杆下拔+△键发动，以自身为圆心形成黑洞，黑洞内的敌人都会遭受毁灭性打击，缺点是发动过程较慢且有效距离不如重力台风，可根据实际情况和重力台风轮换使用。

挑战任务

使用能源宝石修复城市设施后，就能开启一旁的挑战任务，每个挑战任务都设有铜、银、金三个级别的目标，完成相应目标能获得一定数量的能源宝石，不过想要获得金冠评分往往需要提升角色能力，在游戏初期不必太过在意成绩。

限时战斗

规则： 在规定时间内击杀敌人，击杀的敌人越多得分越高，得分超过一定程度会获得额外的奖励时间。

需要提升的能力： 重力踢击、必杀技。

心得： 没有多少技巧可言，若想取得高分不能一味地挑选那些分数低的杂兵下手，应多使用必杀技快速消灭掉分数较多的大型精英怪，这样才能快速获得额外的时间奖励。

重力滑行赛

规则： 在规定时间内使用重力滑行通过所有检查点。

需要提升的能力： 重力滑行。

心得： 比较考验漂移技巧的挑战，如果实在不能适应漂移操作，可以在弯道停下改用走路的方式转向，不过这样和漂移相比会浪费较多时间，需要将重力滑行升满才能保证获得金冠。

自由竞赛

规则： 在规定时间内通过所有检查点。

需要提升的能力： 下降速度、重力滑行。

心得： 可以使用所有技能竞赛的比赛，只有熟悉比赛地图才能有效节省时间。竞赛时可以依照下个检查点的距离选择使用的能力，通常来说到达下一个检查点的道路并不复杂且距离不超过40的情况可用重力滑行快速靠近，其余情况直接使用重力飞行。由于检查点的判定十分严格，在飞行过程中尽量保持一个良好的游戏姿势，以免因陀螺仪的关系出现轨道偏离，必要时可以直接关掉体感操作。

能量收集赛

规则： 在规定时间内通过所有检查点。

需要提升的能力：下降速度、重力滑行、重力能量持续力。

心得： 这个挑战比较特殊，玩家一开始没有重力能量，需要通过吸收能源水晶的方式补充能量，其余要点和自由竞赛大致一样。注意在竞速过程中切勿一味地吸收能源水晶，只要能量足够到达下一个检查点就不要浪费时间去寻找能源水晶，将下降速度和重力滑行提升到一定等级并熟悉赛道状况，要拿到金冠并不困难。

飞行船竞赛

规则： 在规定时间内到达全部检查点。

需要提升的能力： 下降速度、重力滑行。

心得： 最难的竞赛类挑战，好在只有闹区一个挑战。飞行船竞赛最大的难点在于飞船会移动，想要在远处准确踩到检查点十分困难，除了需要根据飞船的移动轨迹算好提前量外，在飞行时还要尽量微调前进方向，需要多加练习才能掌握。

重力抛投战

规则： 在规定时间内使用重力抓取击杀敌人，击杀的敌人越多得分越高，当得分超过一定程度会获得额外的奖励时间。

需要提升的能力： 重力抓取。

心得： 和限时战斗的要点差不多，依旧需要通过快速击杀精英怪物获得额外的奖励时间，不过在这里只能使用重力抓取进行攻击，因此在对付精英怪时含有一定运气成分。提升重力能力后长按○键可抓取多个物体，能省下大量来回拿物体的时间。切记在攻击的时候不要心浮气躁，确定自身和目标之间没有障碍物再发动攻击。如果实在打不过可将重力抓取升满，这样大部分精英怪都能一击解决。

抛物挑战

规则： 在规定时间内使用重力抓取将物体丢入指定地点，物体的距离越远得分越高，得分超过一定程度会获得额外的奖励时间。

需要提升的能力：重力抓取。

心得：和重力抛投战相比简单很多，由于不一定要把物体准确地丢进目标地点，就算丢到地点上方也一样会计算得分，因此在远处投掷物体时往目标正上方扔即可，可以省下浮空再调整准心的时间。升级能力后长按○键同样可以一次性抓取多个物体，如果实在打不过可以将重力抓取升满再来挑战。

护卫挑战

规则：在规定时间内使用重力抓取运送NPC回到指定地点，距离越远的NPC得分越多，得分超过一定程度会获得额外的奖励时间。

需要提升的能力：下降速度、重力滑行。

心得：比较有难度的挑战，需要事先熟悉搬运NPC的路线，否则在搬运过程中一出差错基本就和金冠说拜拜了。挑战前期需要救的NPC虽然离目标地点很近，但还是要熟悉运用抓取→飞行→L键取消重力下坠的操作，可以节约不少时间。从中期开始需要搬运的NPC相隔较远，需要先将他们集中到一起再一次性搬运，回程中除了使用重力飞行快速往返外也要小心回避敌人的攻击。

流程指引

Episode 1 来自遗忘

①剧情过后跟着大叔一路向上，到达顶端后触发剧情。

②重力猫指引主角学会控制重力，按照系统提示切换平台前进，成功救出男孩后本章结束。

Episode 2 掠过城市的影子

①教学关卡，需要跟踪拉文的乌鸦，不用担心跟丢，因为一旦和乌鸦的距离拉远会出现提示。

②救出警官席得后出现神秘敌人奈必，想要对其造成伤害必须攻击它身上的能量点，由于初期敌人能量点几乎覆盖全身，因此使用重力踢可以轻松解决。

③和席得告别后前往广场喷泉处进行主线任务，需要收集10个能源宝石，同时支线任务系统开启，推荐先取得第一个支线挑战的铜杯，用奖励的宝石提升重力的持续时间。

Episode 3 甜蜜的家

①凯特想要在城里找一个住处，根据提示到达土管之家。

②去城市搬运家具，使用重力抓取将椅子、桌子和床通过传送点带回家。

③全部完成后开启新地点土管之家，在这里可以保存游戏和使用传送口。

Episode 4 黑奇萨威的亡灵

①前往主线剧情处和席得对话，被委托解决怪盗相关事件。

②来到教堂，此时警戒系统已经开启，一旦和警卫过于接近就会增加警戒度，当警戒度到达100时游戏强制失败。只要以能够恢复重力槽能量的水晶作为路标就能轻松到达教堂顶端拿到神奇宝石的赝品。

③从广场右边潜入，使用赝品替换真的神奇宝石后从右侧前往和席得汇合的地点，途中要小心一个会四处走动巡逻的警官。

④剧情后需要打败广场出现的大量奈必，背着壳的陆行奈必需要先将壳打破后才能攻击到核心，飞空的蜻蜓型敌人推荐用重力抓取解决。

Episode 5 命运的相逢

①根据地图提示前往梦魅之馆，从占卜师处获得了“白色翅膀的使者”、“蓝色旗帜高处挂”、“红色的逃亡者们”、“被敞开的门扉”、“呈现亚前往地下之邀约”五条箴言。

②需要根据系统的提示完成箴言，首先要追踪飞走的白鸽，再来到高处调查挂着高台上的蓝色短裤，然后是收集红色气球，这些气球就算不马上拿到也会停在空中，不必担心遗漏。

③剧情过后使用重力抓取带男人回到提示点寻找孩子，看到之前紧闭的门被打开，可以从隧道深处进入异空间，在重力猫的引导下向坡顶跑去，这时凯特暂时失去控制重力的能力。

④一边躲避敌人的攻击一边朝坡顶移动，途中会遭遇不少大型奈必，由于它们只会用重力炮攻击，只要不跑直线就不容易被击中。

Episode 6 失落之城

①触发主线剧情后来到第一个异世界遗迹之路，消灭掉一个区域内的全部奈必能够让引导花开花之后跟着花的指引前往下一个区域。

②第二区域会出现一种全身有硬壳的奈必，而且它会不断生出小型奈必，需要优先击杀，几次场景切换过后，神会提示不要一味跟着花的指引，选择到处转转。来到世界树下可以学会必杀技回转龙卷风，然后继续跟着花的指引到达码头，迎来游戏的第一场

BOSS战。

③这个BOSS存在试玩版中出现，BOSS战分为两个阶段：第一个阶段BOSS的攻击欲望不高，需要在远处使用重力踢将它头部的两个核心全部破坏后即可。

④第二阶段BOSS的攻击欲望提升，要注意躲避其攻击，当BOSS腹部的核心闪光便是它发动连射重力炮的前兆，重力炮的导向性很差，及时改变方向就能躲开，之后可配合必杀技一次性给予BOSS大量伤害，打到空血后核心部位会出现蓝色提示，靠近并触摸就可以结束战斗。

Episode 7 数不尽的秘密

①前往红色标志触发主线剧情，纽特想要请主角帮忙寻找他的青梅竹马，地图上会有6个情报点，和下方的NPC对话并回答问题即可发展剧情，其余5个情报点的对话都十分有趣，如果不是急着发展剧情的话可以看看。答案如下：1.普雷茱的广场上女神手上拿的是（火焰）；2.紧邻普雷茱的学园名称是（阿雷卡毕斯学园）3.在学园入口附近的校长举起的是（左手）。

②使用重力抓取带着纽特前往学校，根据提示找到艾可，剧情后进入BOSS战。

③本战同样分为两个阶段，要求在侵蚀度到达100前消灭BOSS，由于两个阶段的侵蚀度是共通的，因此战斗最好加快速度，注意攻击到艾可的话会大幅增加侵蚀度，因此使用必杀技时要小心，发动不好很可能得不偿失。第一阶段BOSS会绕着城市奔跑，可以飞到它的上空攻击其弱点，破坏全部核心后战斗进入第二阶段。

④第二阶段的攻击目标变为主核心，不过此时BOSS攻击欲大幅提升，除了重力炮外还会冲撞，攻击力不俗，尽量不要待在地面。这一阶段可以使用必杀技和重力抓取对付BOSS，战斗难度总体不是很高，如果实在打不过可以将BOSS引到空旷的街上再对付。

Episode 8 101夜

①和神对话进入第二个异世界炎狱之路，并学会重力滑行，滑行时注意不要冲出跑道，如果碰到场景四周的熔岩会遭受大量伤害。

②消灭第3区域的敌人后在世界树下获得第二个必杀技重力台风，之后前进和不死鸟拉文开战。

③由于拉文的速度很快，因此使用重力踢攻击她并不明智。想要打败她有两种方法，第一种是战斗开始后马上利用重力滑行来到下层如图位置应战，由于四周有墙壁阻挡，拉文的重力炮无法造成威胁，趁她还在硬直时使用重力踢反击，配合必杀技就能取得胜利。第二种方法则是使用重力抓取在地面上和她作战，趁她停下的时候将场景中的长凳向她丢去，注意最后需要使用终结技结束战斗，不要错过机会。

Episode 9 让亡灵逝去

①怪盗艾里亚斯再次发出犯罪宣告，席得委托凯特去守护宝石，剧情后按提示检查宝石四周的安全状况，发生爆炸事件后要在规定时间内使用重力抓取将炸弹从垃圾堆中拿出。

②赝品宝石附近有大量奈必出现，消灭后还需要救出被奈必抓到赝品宝石周围的高塔上的三名警察，需要飞到空中找寻。

③剧情之后要追捕怪盗，身边缠绕着触手型奈必是其真身，其他为掩人耳目的分身，在追捕过程中有几场强制战斗，推荐敌

人出现后马上消灭，累积越多越不利。

④追上怪盗后进入BOSS战，BOSS的攻击包括远距离的重力炮攻击和近距离的拍击，另外两条触手上的核心不容易瞄准，可以使用必杀技快速解决，还可以从远处使用重力抓取攻击其弱点，打掉半管血后进入第二阶段。

⑤第二阶段BOSS的招式没有什么变化，攻击几次核心后BOSS会瘫痪在地，此时需要马上攻击中间的本体才能对其造成伤害，推荐先用重力抓取让BOSS瘫痪，再使用必杀技攻击本体，反复几次胜利。

Episode 10 好奇害死猫

①由于重力猫误食饼干导致其能力被大幅削弱，因此凯特重维持力的时间变得极短，只能依靠平台进行移动，从本关开始出现了不少新型敌人，其中球型奈必只有当玩家靠近时才会伸出刺攻击，攻击后会将核心暴露在外，此时要把握时机进行反击，章鱼型奈必会不断放出大量重力炮攻击，这两种敌人都推荐优先解决。

②在第三个区域附近有世界树，靠近后学会最后一个必杀技迷你黑洞，现阶段较难过去，可以之后再来学习。

③疑惑之路的BOSS比较特殊，需要先解决长在柱子四周的花型奈必后才能攻击它的本体，需要借助周围的平台才能把它们逐个击破。注意花型奈必只有在攻击的时候才会露出核心，需要把握时机。BOSS的本体非常容易击败，推荐用一旁的莲花发动攻击，反复几次就能取得胜利。

Episode 11 粗厚的肌肤

①开场后就是BOSS战，此时敌人的数量众多，凯特完全不是对手，应以回避为主，击破几个奈必后触发剧情，军队会帮助消灭大部分奈必。

②本章BOSS打法同第10章。

Episode 12 小心下方

①前往新区域圣塔利亚，触发主线剧情的女孩委托凯特帮忙寻找她丢失的定情信物。一路向下一边回收珍奇宝石一边前进，最后会进入世界之柱。

②在世界之柱中无法使用重力能量，下落时只能通过左摇杆和陀螺仪对下落方向进行微调，在世界之柱的尽头再次遇到拉文。

③本战需要躲避拉文的攻击进入世界之柱底层，要点在于拉文发动攻击的时候马上停止下降，朝其他方向移动回避。拉文的攻击方式有三种：重力炮、石头攻击和空间转移，重力炮开始只有3发，随着战斗的进行会逐渐增加，最多5发。如果被空间转移击中会被强制送回一段距离，因此看到拉文进行蓄力就要准备躲避了。

Episode 13 孩子们不懂

①剧情后通过跳跃破坏笼子，之后和重力猫汇合的路上有巡逻的小孩，要注意避开他们的视线前进，到达目的地后出现大批奈必，建议使用必杀技优先击破其中的大型奈必，全部消灭后本章结束。

Episode 14 失落的族群

①地底的谜之奈必大王出现，其体型为蜈蚣型，打法比较特殊，平时无法对其造成伤害，只有当它在蓄力发动吐息的时候头部的核心才会暴露在外，发动的前兆十分明显，可以先呆在地面上等，一旦看到它朝正上方游动就可以过去发动攻击了，打掉它一条血后进入第二阶段。

②在第二阶段每攻击一次核心就要到拉文的所在地点发动陷阱，反复三次成功打跑BOSS。

Episode 15 另一个世界的记忆

①进入想像主辛亚奈用记忆碎片构成的世界，在这里无法使用重力，可以借助世界内的机关接近目标。

②首先要依靠移动平台达到目的地，再借助白色的传送阵前进，注意连续传送的方向。接下来则是前几次的综合，开始来到下方平台，然后依靠传送阵改变重力前进。

③最后从左边墙壁的间隙跳上去，利用远处的传送阵改变重力到达目的地，注意途中不要失误掉下去。

Episode 16 再见了，孩子们

①再次和大王战斗，这次可以看到它背上的核心，推荐开场后先配合必杀技快速消灭其背上的核心，然后再趁其发动吐息时攻击头部的核心。

Episode 17 褪色的街灯

①朝黑奇萨威的方向飞去，进入世界之柱前需要击破奈必解除重力风暴的影响，之后出现的巨人型奈必会直线挥拳，攻击命中后马上使用闪避就能躲开它的追击。

②进入世界之柱后触发剧情，和男子一起向上寻找定情信物，途中有球型奈必，如果被打中的话带着的男子会掉落，要注意躲避。

③再次遇到两波奈必的袭击，推荐优先解决小型奈必，再集中精神对付大型奈必。第二次战斗的难度较高，鱼型奈必会冲撞攻击，龙型奈必会连射黑洞炮，要小心闪避。如果没提升闪避等级最好使用必杀技速战速决，本章结束后可通过和加德对话前往异世界。

Episode 18 阿德罗随传随到

①有点麻烦的一关，首先来到闹区触发主线剧情，捡回阿德罗丢失的行李箱。

②阿德罗委托凯特帮忙安装四个重力探测装置，注意最后两个安装位置会出现奈必干扰，如果遭到攻击使装置丢失的话只能回去重新拿，全部安装后要去启动装置，启动后会引来大量奈必，用迷你黑洞能一举歼灭。

③回去复命后，阿德罗又委托去安装第五个装置，注意接近目的地和启动装置后都会引来奈必袭击，推荐优先消灭停留在空中的章鱼型敌人，要留意自己的血量，一旦有危险可以按L键解除重力模式快速脱离战场，将血加满再回来对付敌人。

④最后要在限定时间内送阿德罗到飞行船的停靠点，途中他会提出各种无聊请求，根据提示逐一完成即可。

Episode 19 反拨

①进入梦中世界，首先要收集10头达斯缇，一路向上即可，触发剧情后能力恢复。

②之后需要消灭奈必收集剩下10头达斯缇，注意收集到15头的时候会出现大型奈必，其中还有游戏中的第一个BOSS，推荐使用必杀技击破它们。

③收集全部达斯缇后黑豹率领奈必出现，其中有两头巨人型奈必，在消灭所有小型奈必前不宜太过深入，建议先在远处用重力台风削弱敌人，消灭所有奈必后使用终结技击败黑豹。

Episode 20 不设防城市

①触发主线剧情后将进入连续的BOSS战，在通关前都无法自由行动，因此注意先把未做完的事情都做完再触发剧情。

②本关前半部比较简单，空中的毒海葵会帮忙消灭大部分敌人，触发剧情后开始和尤妮卡的对决，由于战斗的地形非常空旷，加上她的远程攻击威力十足，因此战斗难度不低。开战后建议马上发动必杀技削减她的体力，之后前往广场利用重力抓取地上的物体对她发动猛攻。

③战斗经过一段时间后尤妮卡会召唤浮游炮辅助攻击，同时身边围绕的浮游炮能帮她抵挡两次攻击，看到浮游炮接近后要多用重力滑行走位躲避。这里有一个小窍门就是进入此阶段后尤妮卡偶尔会快速接近凯特使用近身攻击，此时可以利用闪避踢击将其打倒，之后只要狂按□键就能形成无限连将她打败……

Episode 21 凯特无暇休息

①开战时无法对毒海葵造成伤害，攻击几次后触发剧情，受伤的尤妮卡使出全力帮凯特打破毒海葵，我们要在城市的损害度到达100前结束战斗，一旦体力过半最好先脱离战场使用场景中的恢复宝石补给。

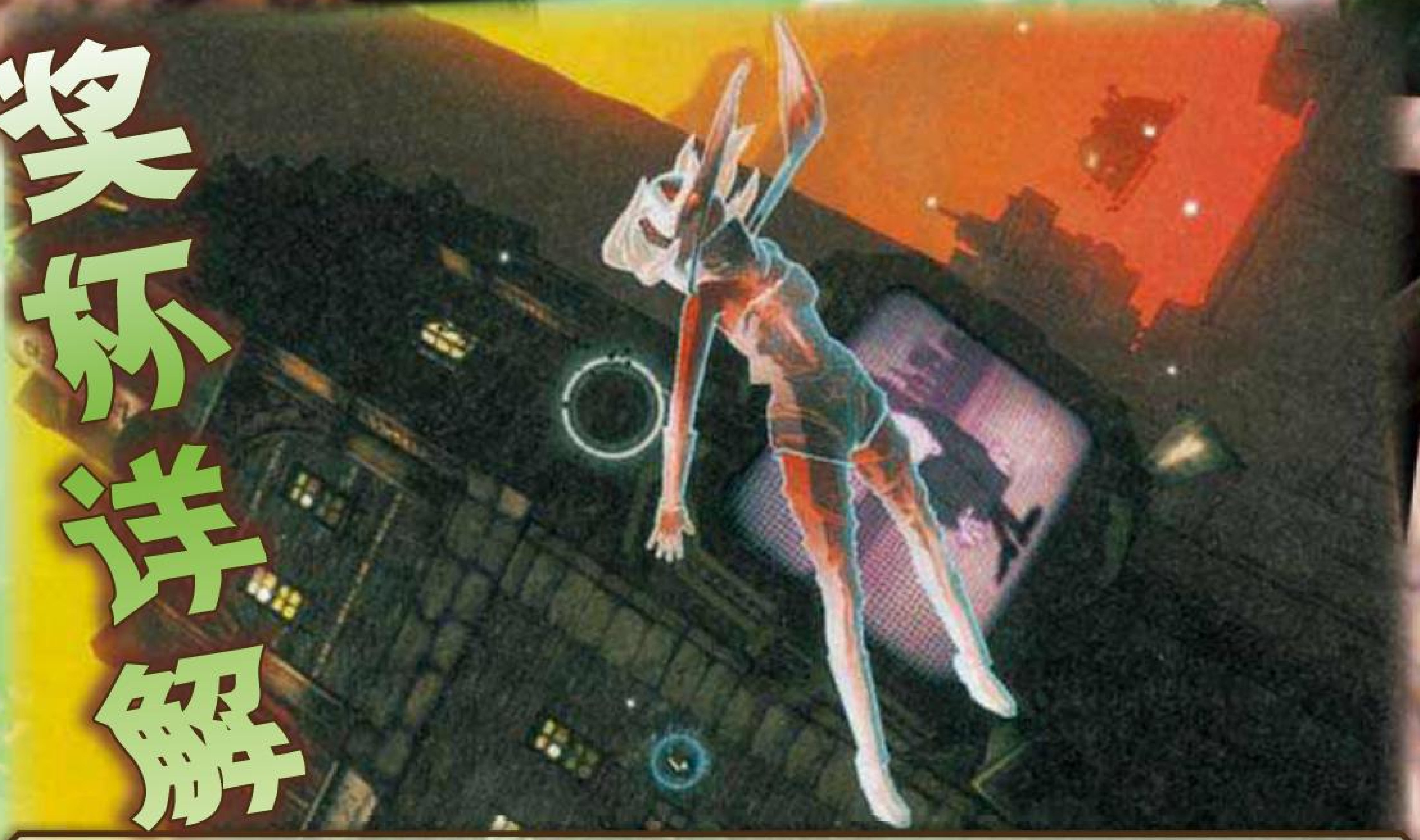
②破坏核心后毒海葵长出了许多的核心，原来这个疯狂的兵器竟然是以奈必作为动力！再次打破核心后战斗进入第三阶段。

③剧情后对加德使用终结技打开次元之门，从异世界归来的拉文阻止了毒海葵的攻击，但由于市长的命令毒海葵进入了自爆模式，削减毒海葵体力达50%后战斗进入最终阶段。

④不要靠近暴走状态的毒海葵，要将其引到拉文和尤妮卡的所在地，由她们帮忙阻挡重力风暴后再用必杀技重创它，两人的所在地有3颗体力宝石，凯特的生命比较安全，BOSS空血后使用终结技结束战斗；

⑤通关后在土管之家可以换装，地图也会提示该区域内的幽灵夫妻数量，三个异次元空间各出现一只稀有种奈必。

奖杯详解



杯种	奖杯名	获得条件
白金	重力的多谢!	获得所有奖杯
铜	迷途小猫	在老诺华醒来，序章获得
铜	重力操作临时执照	完成所有教学任务
铜	来自遗忘	完成Episode 1
铜	掠过城市的影子	完成Episode 2
铜	甜蜜的家	完成Episode 3
铜	黑奇萨威的亡灵	完成Episode 4
铜	命运的相逢	完成Episode 5
铜	失落之城	完成Episode 6
铜	数不尽的秘密	完成Episode 7
铜	101夜	完成Episode 8
铜	让亡灵逝去	完成Episode 9
铜	好奇害死猫	完成Episode 10
铜	粗厚的肌肤	完成Episode 11
铜	小心下方	完成Episode 12
铜	孩子们不懂	完成Episode 13
铜	失落的族群	完成Episode 14
铜	另一个世界的记忆	完成Episode 15
铜	再见了，孩子们	完成Episode 16
铜	褪色的街灯	完成Episode 17
铜	阿德罗随传随到	完成Episode 18
铜	反拨	完成Episode 19
铜	不设防城市	完成Episode 20
金	凯特无暇休息	完成Episode 21
银	Gravity级奈必猎人1st	击败异次元世界～遗迹之路～的稀有品种奈必
银	Gravity级奈必猎人2nd	击败异次元世界～炎狱之路～的稀有品种奈必
银	Gravity级奈必猎人3rd	击败异次元世界～目惑之路～的稀有品种奈必
银	重力踢击的鬼才	无伤且不落地，连续使用10次重力踢击命中敌人

杯种	奖杯名	获得条件
银	重力投掷巨星	无伤且不失误，连续使用10次重力投掷命中敌人
银	重力无双	使用必杀技一次击倒8个敌人
铜	入门挑战者	完成任一挑战任务
铜	常客挑战者	完成所有挑战任务
铜	熟练挑战者	完成任一挑战任务的黄金阶段
银	长胜挑战者	完成所有挑战任务的白银阶段
金	挑战的女王	完成所有挑战任务的黄金阶段
银	地底皇后	找到所有的地下入口
银	徘徊的时空旅人	听完存在于世界各地的迷之夫妇的所有对话
银	宝石富翁	总共收集2万颗珍奇宝石
金	宝石名人	总共收集4万颗珍奇宝石
金	史上最强的猫	通关游戏并开启全部挑战任务

Gravity级奈必猎人1st

通关后前往遗迹之路，在一开始的平台处往图中标出的地点飞行，进入管道内就能看到目标。敌人是最初级杂兵的强化型，攻击欲望要高不少，注意它的近战攻击很难用闪避躲开，建议在远处使用重力踢解决。

※虽然必杀技对稀有怪无效，但平时可以利用必杀技的无敌时间接近敌人。

Gravity级奈必猎人2nd

在第二区域附近有一个类似铁轨的地方，进入尽头后遇到，敌人是巨人型奈必的强化形态，虽然攻击方式没有多大改变，但速度提高不少，加上战斗场景非常狭窄，如果体力过低推荐立刻脱离战斗，到指引花附近回复。

Gravity级奈必猎人3rd

敌人位于一个卫星附近，是龙型奈必的强化形态，也是游戏中最强的一个敌人。它的招式是连发的重力炮，炮弹不仅攻速快而且非常密集，即使升满闪避也很难全部躲开。对付它的惟一办法就是加满重力踢能力，然后在其上方的安全区域发动攻击，无论攻击是否命中都要立刻按L键解除重力模式，以此来逃离重力炮的追击。由于攻击时距离较远的关系很难准确锁定目标，因此和它战斗一定要有耐心，往往需要数十分钟才能解决掉它。

重力无双

首先需要拿到第三个必杀技迷你黑洞，并尽量提高必杀技的等级，之后前往遗迹之路。在第二区域等大型奈必生出小型奈必，然后再将小型奈必聚在一起就能获得这个奖杯。至于重力踢击的鬼才和重力投掷巨星这两个奖杯，可以在相关的挑战任务里刷出。

徘徊的时空旅人

游戏中为数不多的收集要素，和时空旅人一共有16次对话，在四大区域、最底端城市和三个异世界中各有两次对话，通过和他们的交谈能在一定程度上了解重力风暴的形成原因。下面列出所有时空旅人的详细位置供大家参考。

1.旧市街如图位置，在底层。

2.旧市街如图位置，同样处于最底层。

3.霓虹街如图位置，在前往下层的楼梯转弯口。

4.霓虹街如图位置，在学校下方的平台上，位于最底层。

5.工业区如图位置，在主塔下方的平台上。

6.工业区如图位置，在船坞旁边，非常好找。

7.闹区如图位置，挑战任务旁的楼顶。

8.闹区如图位置，最下层的平台上。

9.最下端城市如图位置，在下方的花座上。

10.最下端城市如图位置，在最顶端的花座上，需要飞到高处才能看到。

11.遗迹之道在如图位置，第三区域最上方的平台顶端。

12.遗迹之道如图位置，终点前一区域的下方平台。

13.炎狱之路如图位置，第一区域上方平台。

14.炎狱之路，从被熔岩包围的隧道出来后稍微调整视角即可看到。

16.眩惑之路如图位置，第三区域平台下方的荷叶上。

15.眩惑之路如图位置，第一区域左前方的蘑菇上。

地底皇后

旧市街地图

工业区地图

霓虹街地图

闹区地图

玩后感

听说本作是“奖杯神作”时心里还为能马上添置一个白金奖杯而欢呼不已，实际玩到游戏才发现白金之路还是充满险阻的。其中支线挑战任务可以说是游戏的精髓，玩家需要掌握各项能力的特点并灵活运用才能拿下全金冠，尤其是后期的自由竞赛和飞船竞赛，当然官方之后会推出什么DLC任务延长游戏寿命也非常值得关注。总的来说，本作是一款创新比较成功的作品，从结局不难看出推出续作已是板上钉钉的事，让人非常期待续作究竟会有什么进化之处。

仙境传说 奥德赛

ラグナロク オデッセイ

PSV			
GungHo	ACT	日版	2012年2月2日
1~4人	5985日元	无对应周边	
相关报道：—			

文 白菜　美编 Juxi

一代网游经典在PSV上得以新生，以“奥德赛”的副标题，概括游戏人类与巨人的殊死战争。本作无论游戏画面还是战斗系统，都是近期掌机上的少有佳作，而本辑攻略中酷洛洛会为大家介绍游戏中的详细系统以及全流程攻略，由于版面有限，研究内容将会留在下辑放出。

光环视频收录 POCKET HALO

角色创建与基本流程

创建人物

游戏开始需要建立角色，并且选择初期职业，玩家可以对角色的发型、发色、面部等细节进行调整，设定完毕后就会建立角色的存档。建立的角色形象在第一章完成之后可以在美容屋进行更改。而职业则需要完成2-3之后才能更换。

角色设定项一览

项目	说明
性别	选择角色性别，不同性别能力不存在差别
肌カラ–	肤色
颜タイプ	脸部细节
发タイプ	发型
发カラ–	发色
职业	初期职业
衣装カラ–	职业衣服颜色
声タイプ	声线，按△播放当前声线

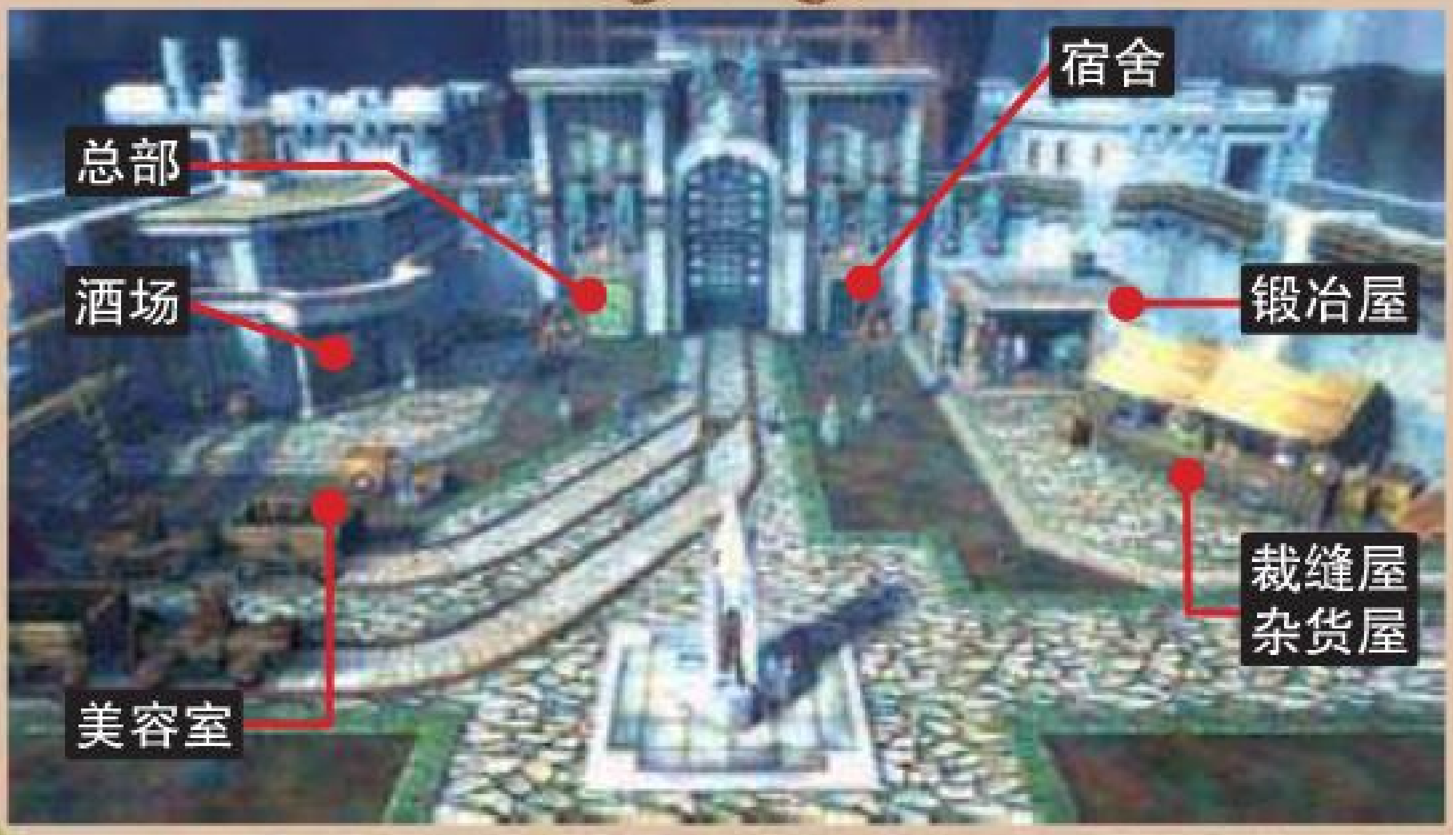
战斗操作一览

按键	作用
左摇杆	移动
左摇杆+○	[地面]挑空攻击
	[空中]拍打攻击
十字键&右摇杆	[非锁定时]
	[锁定时]切换目标
十字键	调节视觉
○	[地面]吹飞攻击
	蓄力攻击（长按）
	激动跳跃（挑空成功后长按）
	[空中]降落攻击
△	[地面]连段攻击
	[空中]空中C攻击
□	[地面]冲刺
	[空中]空中冲刺
×	跳跃/被吹飞时受身
	[空中]上升冲刺（部分BOSS战）
R+左摇杆	奔跑
R+○	发动DS/解除DS
R+△	防御
R+×	[空中]急下降（部分BOSS战）
L	[非锁定时]镜头复位/锁定（长按）
	[锁定]目标切换/解除锁定（长按）
SECLECT	开关药品窗口
START	开关场景菜单
触摸地图	地图放大/缩小
触摸DS图标	发动DS/解除DS
触摸药品	使用药品
触摸交流图标	使用表情符号
划动背触板左/右	调节视觉

游戏流程

玩家在游戏中会扮演据点“尽头哨站”的佣兵，进行各种各样的任务，随着完成总部的任务，流程会以章节（Chapter）逐渐推进，每完成一个章节，全职业能力值都会有所上升。随着消灭怪物与完成任务，可以获得各种素材，通过锻冶屋、裁缝屋对身上的武器与衣服进行强化，从而挑战难度更高的任务。

据点设施一览



宿舍

即玩家的卧室，其中可进行存档、装备、职业、加载DLC内容等操作。

衣柜（クロ–ゼット）

对装备、卡片、素材等进行管理，玩家可以在这里更换武器装备、也可以卖出身上的装备与素材。

装备の变更：更换玩家身上的武器、衣服、装饰品、卡片以及药品。
装备セットの选择：以套装的形式记录玩家当前的职业装备，即使更换装备后，玩家也能在这里快速更换套装中的职业与装备，最多可记录30个，该菜单中□为登记当前套装、○为使用记录的套装、△查看套装详情、SELECT为删除当前记录的套装。
アイテムを卖る：卖出持有的装备道具。

蓄音机

即床头的的留声机，可以设定据点的BGM，○为播放、△为选定当前音乐作为据点BGM。

转职碎片（スペクトロライトの碎片）

完成任务2–3后在宿舍出现，玩家可以在这里更换职业。

桌子

即记录点，游戏采用自动保存方式（完成任务和失败后都会提示是否保存），玩家也可以在这里主动保存。

天使波利（チュ–イ）

床上的怪物“天使波利”可以加载玩家之前下载的DLC内容，注意从PSN中下载得的DLC，需要关闭游戏后再次开启才会安装，不然无法再在此加载DLC内容。

剪贴板

贴在衣柜右边的纸张，可以在此确认游戏之前的各种提示。

总部

游戏中接受任务，进行流程的地方。此外药品购买、卡片的购买和交换都是在此进行。

任务柜台

与柜台右边的卡普拉（即女仆）对话，就可以选择玩家当前章节的可接受任务。重复对话或走出总部时会提示是否需要取消任务，取消任务不会对流程产生变化。任务包括两种：“仕事依赖”指一般的怪物讨伐与收集品采集，均为一些中小形战斗任务；而“作战指令”则是指代大型怪物的讨伐任务、其中也包括守城战。

药品柜台

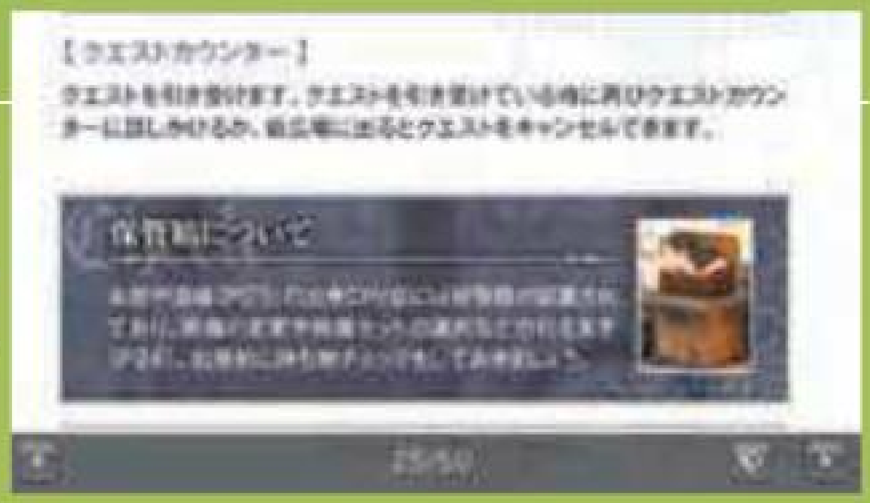
与柜台中间的卡普拉对话，可以购买药品。随着流程的推进，可以购买的药品会逐渐增多，并需要特殊条件才出现的药品，以下为游戏中出现的所有药品。

名称	价格	效果	必要素材
绿ポ–ションS	60z	回复（小）	无し
绿ポ–ションM	250z	回复HP（中）	ビッグ药草x1
绿ポ–ションL	700z	回复HP（大）	浓厚药草x1
赤ポ–ションS	150z	回复SP（小）	无し
赤ポ–ションM	500z	回复SP（中）	ビッグ药草x1
赤ポ–ションL	1500z	回复SP（大）	浓厚药草x1
黄ポ–ションS	90z	最大AP上升（小）、回复AP（小）	无し
黄ポ–ションM	300z	最大AP上升（中）、回复AP（中）	ビッグ药草x1
黄ポ–ションL	800z	最大AP上升（大）、回复AP（大）	浓厚药草x1
青ポ–ションS	150z	回复士气（小）	グレ–ト药草x1
青ポ–ションM	500z	回复士气（中）	浓厚药草x1
青ポ–ションL	1000z	回复士气（大）	气合トサカx1
解毒ポ–ション	90z	消除毒、猛毒状态	无し
火伤アロエベラ	150z	消除火伤状态	ビッグ药草x1
メンタルヒナレ	100z	消除消极・士气停顿状态	ビッグ药草x1
ロ–ヤルゼリ–	90z	消除疲劳状态	变なキノコx1
抗屈折药	100z	消除攻击・防御力下降状态	ビッグ药草x1
抗麻痹药	150z	一定时间内麻痹耐性	ビッグ药草x1
抗冻结药	150z	一定时间内冻结耐性	ビッグ药草x1
万能药	600z	消除全部状态异常、一定时间麻痹&冻结耐性	ビッグ药草x3、グレ–ト药草x3、浓厚药草x1
スピ–ドポ–ション	400z	一定时间AP不减	ビッグ药草x3
ハイスピ–ドポ–ション	900z	一定时间AP不减	浓厚药草x3
オ–ディンの魂水	2000z	一定时间无敌	オ–ク勇者の证
ギガントリキッドS	300z	一定时间内攻击力上升	グレ–ト药草x1、オ–クキングの爪x1
ギガントリキッドL	1000z	一定时间内攻击力上升	天然苔、霜の结晶、细かい煤x1
ジャイアントスエッドS	300z	一定时间内防御力上升	グレ–ト药草x1、オ–クキングの爪x1
ジャイアントスエッドL	1000z	一定时间内防御力上升	天然苔x1、霜の结晶x1、细かい煤x1
べとべとする液体S	100z	最大HP上升（小）	べとべとする液体x1
べとべとする液体M	500z	最大HP上升（中）	べとべとする液体x2
べとべとする液体L	1000z	最大HP上升（大）	べとべとする液体x3

卡片柜台

与柜台左边的卡普拉对话，可以购买与交换卡片，其中购买的卡片是固定的，随着流程推荐会逐渐增多，而交换选择中的卡片是随机的，若玩家拥有可交换的对应卡片，则会高亮显示。

保管箱



功能同宿舍的衣柜，另外酒场右侧同样设有保管箱。

锻冶屋

购买武器以及对其精炼的场所，精炼武器除了支付金钱外还需要支付对应的素材，

买う：购买武器，大部分武器购买时都需要附加素材，素材可通过消灭怪物或任务奖励获得。

精炼：对玩家手上的物品进行精炼，精炼后的武器攻击力会得到提升。武器附带“精炼值”的要素，每精炼一次，该武器的名字上就会+1，最大为10。+10之后玩家就能够对武器进行“抽出精炼”，抽出精炼的武器会毁坏，但附着在武器上的技能会变为卡片，今后玩家可以把该卡片安装在衣服上。另外随着精炼值的增加，武器的附加技能会随机出现变化。

裁缝屋

购买、扩张衣服的场所，也可以对衣服进行染色。

买う：购买衣服，随着流程推进，可购买的衣服种类会越多，注意每一件衣服都内含一张技能卡片，所以购买之后该卡片是可以运用在任何衣服中的。

扩张：通过支付金钱与素材对提高衣服的COST值（可参考后文“衣服”一栏的描述）。

染色：对衣服进行染色，出支付金钱外还需要染色剂，染色剂可通过消灭怪物或破坏场景中的木箱获得。

杂货屋

购买游戏中装饰品（另需支付对应素材）与BGM的场所，也可以对装饰品进行染色，同样需要染色剂。

美容屋

通过支付一定金钱可以更改角色的容貌细节（性别除外）。

酒场

进行联机的场所，玩家可以与好友挑战之前曾完成过的任务，而内部的设施与总部对应，均有任务・药品・卡片窗口以及保管箱。选择“**シングルプレイ**”进入为单人游戏，注意该模式的任务难度与多人游戏时相同，所以对比总部的相同任务会更难；选择“**アドホックマルチプレイ**”则进入面联模式，玩家可以通过Wi-Fi与身边的玩家进行联机通信。目前厂商正制作在线联机模式（未开放），通过DLC更新，届时进入酒场时会新增在线联机模式“**オンラインマルチプレイ**”的选项。

卡片与衣服

游戏中角色身穿的衣服本身是没有任数值的，但每一件衣服都拥有可以安装各种卡片的卡槽，玩家可以自由地在服装上安装与取出卡片。卡片系统是本作中强化角色性能的核心内容，卡片可以通过三种途径获得，衣服中一开始附带的技能卡、消灭怪物所掉落的对应怪物技能卡、以及通过对武器抽出精炼所得的技能卡，其中消灭怪物是最容易获得卡片的途径。

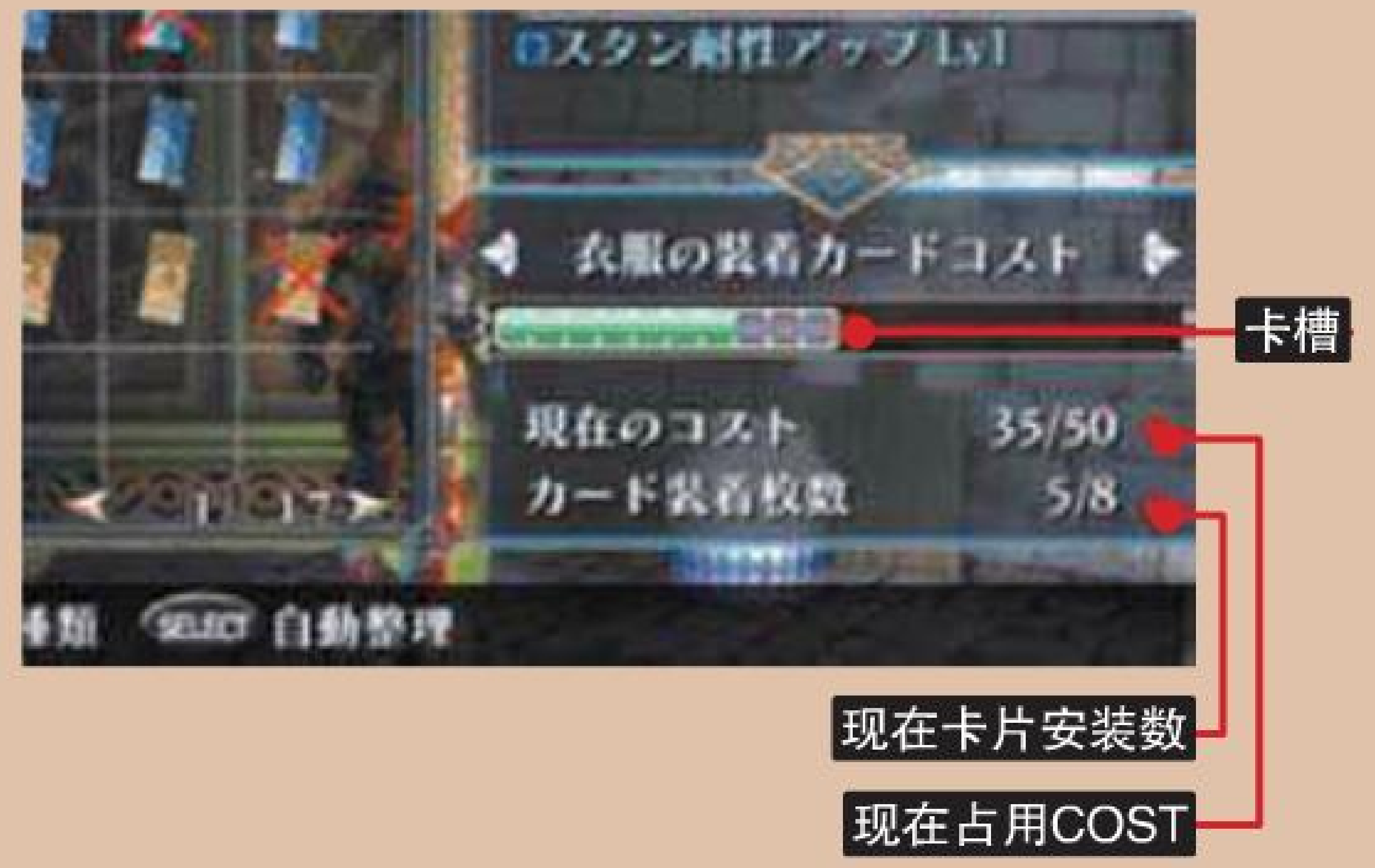
卡片的使用

每张卡片都具有COST（消费**コスト**）的数值设定，随着技能的不同，卡片之间的COST也存在很大的差距（玩家可以在卡片的选择界面中按△来查看卡片效果）。每一件衣服都存在COST上限，如何一件衣服有限的COST中安装更多更好的卡片，便是在对角色强化方面的主要研究内容。

卡片的技能多种多样，而其中不仅有增益效果的技能（蓝色技能名）、还存在负面效果的技能（红色技能名），1枚技能卡片（包括武器）含1～2个技能，所以玩家在选用武器或安装卡片时，若发现卡片同时存在负面效果，就要斟酌是否还适合安装到角色中了。玩家所得的卡片中有负面技能时，其实也不用惆怅，因为这些卡片随时成为卡片柜台中的可交换卡片。

衣服

一件衣服可安装的卡片枚数由卡片安装数与COST上限决定，每件衣服最多安装卡片数为8，而衣服的卡槽数目与COST上限是一一对应的，1个卡槽为5点AP，例如如图，现在的COST为35/50，安装卡片数为5/8，则随后最多只能安装3张COST=5的卡片，最少可以安装1张COST=15的卡片。



每一件衣服一开始的COST上限是固定的，但随着扩张可以增加衣服的COST上限，玩家在裁缝屋支付一定的金钱与相应的素材就可以进行扩张，每扩张一次COST+5，随着扩张次数增多，衣服扩张所需的素材也越珍贵，需要玩家挑战更高级的怪物才能获得，另外虽然衣服本身没有能力，但不同衣服扩张时所需的素材也有所不同，所以如果有一件衣服缺少素材而无法强化，换一件衣服说不定就可以了。

战斗场景

场景画面解说

1.SP槽

该槽蓄满后玩家可以发动DS状态。

2.角色名称

显示玩家的姓名、职业、增益与负面（异常）状态。

3.游戏提示

该位置会提示玩家在锁定区域中的剩余消灭怪物数、守城战时城门的损坏率以及攻城BOSS的HP情况。

4.HP槽

角色的生命值。当HP槽显示为0时角色会进入战斗不能状态，每个任务最多可原地复活两次，复活时HP与AP完全回复，且有短暂的无敌时间。第3次死亡任务将宣告失败。

5.AP槽

角色战斗中各种行动，如奔跑、冲刺、蓄力攻击都需要消耗AP，消耗的AP会随时间以较快的速度回复，若AP槽耗尽将一定时间内无法使用消耗AP的行动，其后AP槽自动复位至蓄满状态。

6.剩余时间

当前任务的剩余时间，玩家若未能在事件耗尽前完成任务将视为任务失败。

7.迷你地图

显示玩家身处的区域，点击地图放大，再次点击缩小。

8.DS图标

SP蓄满后DS图标就会亮起，此时点击该图标，角色就会进入DS状态，再次点击可以提前解除状态。

9.交流图标

包含各种表情与动作，多用于联机交流，点击会展开，再次点击关闭。

10.药品栏

玩家最多可装备3个药品，按SELECT可以唤出药品窗口，这时按下药品图标所对应的主按键为使用药品；也可以从屏幕点击该图标直接使用。（后者会方便一点）

地图菜单

按START可呼出该菜单，功能从左到右分别为停止游戏（联机无法使用）、查询任务、查看角色能力数据、查看装备、游戏设定、退出任务。

放大地图标注说明

- 玩家方向
- 之前进入的区域
- 需要满足条件才能进入的区域
- 可以进去的区域
- 无法进入的区域
- BOSS位置

锁定区域（ロックエリア）

在任务场景中图存在固定触发的战斗，这时场景中出现一定范围的红色铁栏，期间玩家无法离开生产的区域，必须将区域内出现的目标怪物全部消灭才能继续前进，而期间画面左下方会出现剩余的敌方数目提供参考。

箱&桶&瓶

在任务场景中图存在固定触发的战斗，这时场景中出现一定范围的红色铁栏，期间玩家无法离开生产的区域，必须将区域内出现的目标怪物全部消灭才能继续前进，而期间画面左下方会出现剩余的敌方数目提供参考。

掉落物品

当怪物被消灭时，身上会随机掉落物品，这些物品可以是场景的增益物品、合成素材、武器甚至怪物卡片等，以下是游戏中会出现的掉落物品种类。

掉落物品种类一览

- HP回复
- AP回复
- SP上升
- 一定时间攻击力上升
- 一定时间防御力上升
- 士气上升
- 素材物品
- 任务素材物品
- 武器
- 怪物卡片

战斗系统详解

锁定

游戏中长按L键可以对怪物进行锁定，锁定中按L或使用右摇杆可以更换锁定的目标，再次长按即可解除。另外锁定图标会根据战况而出现变化，从中玩家可以判断怪物当前的一些信息。

与怪物的距离

怪物的状态

随着玩家不断攻击，怪物会逐渐进入眩晕状态，而根据锁定图标的颜色变化，玩家可以判断怪物是否即将进入眩晕状态。

通常→眩晕

天枰护符

场景画面的左下方为“天枰护符（天枰のタリスマン）”，用于表示玩家当前的士气状况，随着攻击玩家的士气会提升，士气越高护符的光芒越耀眼、给予伤害也越高，反之光芒越暗淡、伤给予害减少。另外与大型BOSS战斗的情况下，天枰周围会出现白色的雾气，这时玩家可以使用上升冲刺，通过连续跳跃上升得更高。

通常状态　　**大型BOSS战的状态**

魔剑系统（DS）

・SP槽・DS图标（分别放在图内的左上角以及正右方的图标旁边，SP槽与DS图标用红线框起，放大处理也可以，只要看清楚就行）

攻击命中怪物、成功防御或受到伤害时，左上角的SP槽就会逐渐变红，蓄满后点击画面右方的DS图标、或R+○就能发动Dainsleif状态（北欧神话的魔剑，全文以“DS”表示）。发动期间体力徐徐减少，但角色能力全面上升，且攻击命中敌人时会产生HP吸收效果，因此DS是把双刃剑，必须通过不断攻击才能维持玩家的优势。发动期间再次按下图标或R+○能强制解除、随SP槽渐渐耗尽或HP降至1时也会强制解除。

发动DS的具体能力变化

・攻击力大幅提升，攻击效果增强。

・移动速度上升。

・攻击期间可快速冲刺、空中冲刺之间的间隔减至最短。

・每一次攻击命中后回复一定量的HP。

・任何行动均不消耗AP。

・受到攻击不会出现硬直状态、不会进入异常状态。

异常状态

任务中玩家可能会因敌人的攻击而进入各种异常状态，各异常状态均可随时间解除，也可以使用相应的药品快速消除，其中部分状态通过提前使用相应药品，达到一定时间内的预防效果（若进入该状态则无法通过药品消除）。另外万能药可以消除所有异常状态，同时具备麻痹与冻结状态的预防效果。

图标	状态名	描述	对应药品
	毒	一定时间内HP徐徐减少	解毒ポ–ション
	猛毒	一定时间内HP迅速减少	解毒ポ–ション
	麻痹	一定时间内无法行动，受到攻击也无法不解除	抗麻痹药（预防）
	冻结	一定时间内无法行动，连续摇动左摇杆或受到一定攻击后解除	抗冻结药（预防）
	火伤	一定时间内HP徐徐减少	火伤アロエベラ
	消极（ナ–バス）	一定时间内士气徐徐减少	メンタルヒナレ
	士气停止（テンションストップ）	一定时间内士气无法提升	メンタルヒナレ
	疲劳	一定时间内AP回复量减少	ロ–ヤルゼリ–
	攻击力ダウン	一定时间内攻击力下降	抗屈折药
	防御力ダウン	一定时间内防御力下降	抗屈折药

基本战斗动作

奔跑

移动时按R键可以进行奔跑，这时角色的移动速度上升，奔跑时徐徐消耗消耗相应的AP。

冲刺&空中冲刺

在地面或空中按□，角色就会朝面对方向进行冲刺，可起到回避敌人攻击的效果，冲刺时会消耗相应的AP。

受身

玩家受到攻击被吹飞时，按×可以在空中迅速回复战斗姿势。

通常攻击&连段攻击

战斗时按△，角色就会展开通常攻击。相对连段攻击，△对怪物造成的伤害会稍低一点，但攻击速度快，攻击期间产生的硬直也较小。在通常攻击期间按下○就会切入连段攻击，连段攻击对怪物造成的伤害更高，但相对硬直时间较长。角色通常攻击最多次数为5（铁匠为4），随着切入连段攻击前通常攻击次数的不同，连段攻击也会发生变化，另外空中使用连段攻击，其演变亦有所不同。

挑空攻击

左摇杆输入方向+○，角色就会使用挑空攻击，当怪物进入眩晕状态下使用挑空攻击，怪物就会被打上半空并原地漂浮一段时间，这时玩家就可以跳跃展开空中攻势，当怪物的锁定图标变为红色时，代表怪物即将进入眩晕，这时可以做好挑空攻击的准备；而挑空攻击使用在通常状态的怪物身上，虽然不会产生挑空效果，但相对普通攻击更容易使其进入眩晕状态。

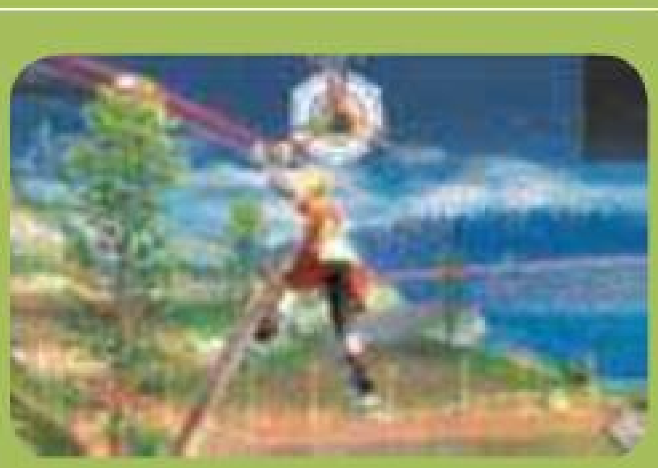
吹飞攻击

角色在怪物眩晕状态下按○，就可以使用吹飞攻击将怪物吹飞，吹飞的怪物若触碰到其他怪物，也会对其他怪物造成伤害，同时吹飞到场景的墙壁或尽头（即撞墙），可以给予怪物较高的追加伤害。另外玩家角色遭到敌人攻击也可能出现吹飞效果，撞墙时同样会造成追加伤害，因此玩家被吹飞时应及时进行受身。

蓄力攻击

长按○后角色会摆起攻击架势，当闪烁光芒时代表可以使用蓄力攻击。根据职业的区别，蓄力攻击的特性也各有不同。

空中攻击



怪物被挑空期间，玩家可以在空中对其施展通常与连段攻击、若玩家在半空推左摇杆输入方向+○，就会使出拍打攻击，怪物会被重击到地面，而期间对地面造成的冲击波也会使周围的怪物受到伤害，同时冲击波也更容易使怪物进入眩晕状态。当在遇上大批敌群的时候，可以善用挑空与拍打攻击眩晕大批敌人。

职业固有动作

防御・防御取消（剑士/圣职者）

在敌人向玩家攻击时按下R+△，可以展开“防御（ガ-ド）”，防御时角色受到的伤害减少。而连段攻击途中按R+△，剑士与圣职者也能以“防御取消（ガ-ド キャンセル）”来强制中断连段与期间的硬直，展开防御动作。成功防御敌人的攻击会消耗相应AP值。

精准输入（剑士/铁锤匠）

以合适的时机输入最后1段连段攻击，就如出现“精准输入（ジャスト入力）”的打击效果，这时角色全身闪烁光芒，威力与攻击段数都得到提升。

双重咏唱（魔法师）

连段攻击的最后1段，长按○不放就会进入“双重咏唱（ダブルキャスティング）”状态，这时最后一段攻击会延迟施展，当魔法师咏唱完毕后会同时释放出两个魔法攻击。不同的连段攻击演变，其双重咏唱时间各不相同。

防御反击（圣职者）

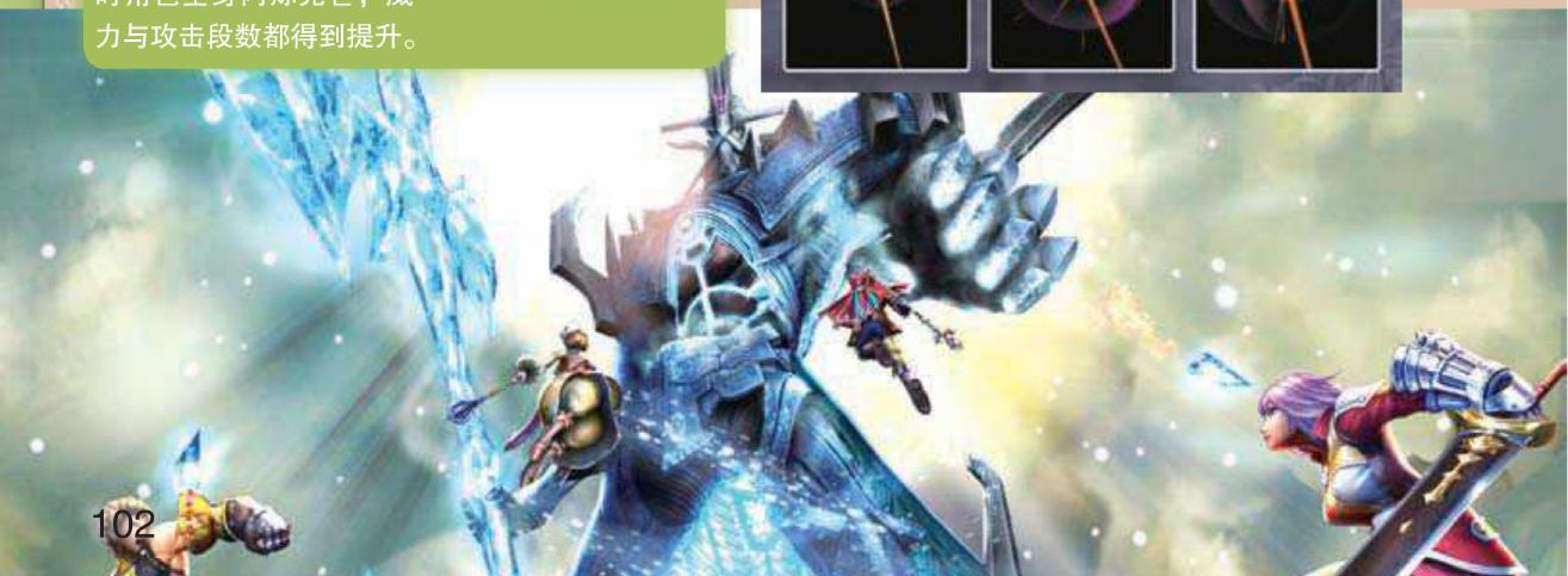
在怪物攻击圣职者的瞬间，即时防御就能发动“防御反击（ガ-ド カウンタ-）”，此时玩家受到的伤害会大幅减少，同时盾前会出现白色的巨手，对前方范围怪物造成伤害。

治愈术（圣职者）

圣职者长按○后，可以使用“治愈术（サンクチュアリ）”。这时圣职者周围会出现大正方形的光格子并维持数秒，在范围内的圣职者与队友HP会徐徐回复。注意发动治愈术后圣职者同样可以利用防御，消除施展后的硬直动作。

攻击效果

攻击效果分为强・中・弱共三个阶段，通过命中对手时产生的效果以及声效可以判断。效果越弱，斩光的效果越小、声音越轻哑；效果越强，斩光效果越大，声音越沉重厚实。



职业向导

剑士（ソードウォーリア）

血量、防御、攻击、速度都十分平均的职业，加上可以进行防御，很容易上手。由于受到攻击不容易产生音质，因此在与普通怪物硬碰时也有不错的表现。剑士最大的优点在于拥有近战武器中最大的攻击范围，加上攻击速度不差，开启DS后可以冲入敌群中不断使用普通攻击，对怪物造成伤害的同时吸收HP，几乎无所畏惧。

推荐招式

以合适的时机输入最后1段连段攻击，就如出现“精准输入（ジャスト入力）”的打击效果，这时角色全身闪烁光芒，威力与攻击段数都得到提升。

铁锤匠（ハンマースミス）

基础HP与攻击力为全职业之最，防御力也不低。和剑士一样不容易被中小型怪物打硬直，借助高伤害的锤类武器，面对中小型怪往往都十分轻松，而BOSS战中铁锤匠也是最容易破坏部位的职业之一。缺点是移动速度慢，基础AP也相对较少，由于不能防御，所以BOSS战时回避意识要求更高。部分高伤害高段数都有较长的攻击硬直，平时推荐用普通攻击或空中△○使用BOSS眩晕，之后再用较高伤害的连段攻击。

推荐招式

空中△○：攻击间隔较短的空中上钩攻击，之后可以再接左摇杆+○拍打攻击进行简单的3连技，也容易蓄积眩晕值。

空中△△○：两次普通攻击后发动钻头向前方推进进行多段攻击，段数高伤害高，加上附加移动特性，很适合在BOSS战是打一击脱离。

○后连按：挥下铁锤后钻头高速旋转，对怪物造成多段伤害，开DS时用此招式集中对手也可以快速回复HP。

○△△△：BOSS眩晕或倒地之后，对头部等弱点使用，威力大，伤害高。

刺客（アサシン ）

高速战斗形职业，HP在近战中排名倒数，但AP十分高、基本攻击硬直极短、且移动与冲刺速度快的特点十分适合打游击战，但相对敌群会有点力不从心。攻击速度为全职业之最，连段攻击绝大部分为多段攻击，集中攻击BOSS的弱点时非常暴力，但注意刺客连段攻击硬直普遍较高，推荐平时用普通攻击蓄积SP等开启DS后再用连段攻击，方便随时中断。

推荐招式

地上△△○○○ /空中△△△○○：用拳刃向前方不断刺击，刺客最实用就这招了（其次就是普通攻击），多用于BOSS战，找准BOSS的弱点位置后就使用，由于范围较近，使用前要算准与怪物的距离。

魔法师（メイジ）

使用各种魔法进行范围攻击手，连段攻击大部分为中远距离的攻击。攻击威力高，移动速度也不错，借助双重咏唱的固有动作，可以在敌方眩晕的情况下给予弱点部位致命打击。但防御较低、且受到敌人攻

击容易硬直。很讲究玩家的操作和以及回避对策，作为远程职业的通病，魔法师对围攻很没辙，还好地震术可以适当进行解围，但也不能过于依赖。

推荐招式

拍打攻击：空中施放火球术，近距离攻击，但范围大且硬直较短，可以迅速空中冲刺后继续使用，而且附加的火伤效果对血厚的BOSS十分有效。

吹飞攻击：使出3个圣灵弹飞向前方，射程远、伤害高的吹飞攻击，适合远距离对单使用。

蓄力攻击（1段）：制造保护罩，可以防止1次攻击造成的硬直。

蓄力攻击（2段）：一段时间提高攻击力，BOSS战常用。

空中△△○：地震术，大范围的地面吹飞攻击，被敌方围困时常用。

空中△△△△○/地上△○○○○：前方范围制造暴风雪，对大型BOSS（尤其是守门战）非常有效，空中适合开启DS后连续使用，地上适合BOSS到底后进行双重咏唱。

圣职者

全游戏惟一可以使用HP回复技能的职业，在联机战斗时地位自然不低。另外圣职者的基础防御力为全职业最高，配合治愈术某称可以强行完成一些其他职业所无法完成的任务，特有的防御反击对面即使敌群也可以轻松镇压。缺点没有连段高且硬直段的攻击，所以整体输出效率较差，还好近战攻击速度和范围都比较好，可以多多依赖普通攻击。

推荐招式

蓄力攻击：治愈术，HP回复，持久战的神技能。

挑空攻击：向前上方召唤白光巨手攻击，借助冲刺可以快速取消并连续使用，可以快速将敌人和BOSS击至眩晕，继而挑空。

地上△△○○○/空中△△△○○：用钝器连续拍打，惟一可用的多段攻击，注意攻击硬直较长，使用前要算好敌方的行动时机。

弓箭手

（アサシン）

从基本能力尚看，弓箭手绝对是全职业最差的1个，但实际上，弓箭手却是输出火力最高的职业，没有之一。由于以弓箭作为输出手段，攻击射程要远高于其他职业，中距离连射杂兵，往往为靠近就可以消灭。而BOSS战主要借助空中△○进行输出，攻击时间段，爆发力高。结束后快速冲刺又能继续施展。缺点自然“脆皮”，很怕被灵活的敌群围困（例如狼和兽人），另外BOSS战前要做足异常状态防治措施，没有挨揍资本的弓箭手，一旦被麻痹可能会从此一睡不起。因此熟练的操作就成为了弓箭手的最大要求。

推荐招式

地上△○○△○：“△○○”为1个火箭散射（5个方向）、后续“△○”又是1个火箭散射。速度快、硬直段，攻击力高，当怪物正朝自己靠近时时候效果出色，但不适合敌群。

空中△○：对BOSS用招式。空中进行1次火箭散射，由于起手的基本攻击次数少，攻击时间又段，射完之后可以快速冲刺到安全位置继续输出，从是弓箭手从游戏序盘到最终BOSS都能够应付自如的最实用招式。

地上△△○○○：连射箭矢，中距离对单常用技能，射程不错，最大魅力在于其超高速连射，且每一箭伤害都不低。

地上 △○○○:火箭散射之后朝斜上角同时射出3只火箭，火箭带多段伤害，BOSS眩晕倒地时使用可以给予极大伤害。若追加○会加入蓄力的贯通箭，但实用性一般，不如用冲刺取消硬直后继续使用火箭散射来得有效率。

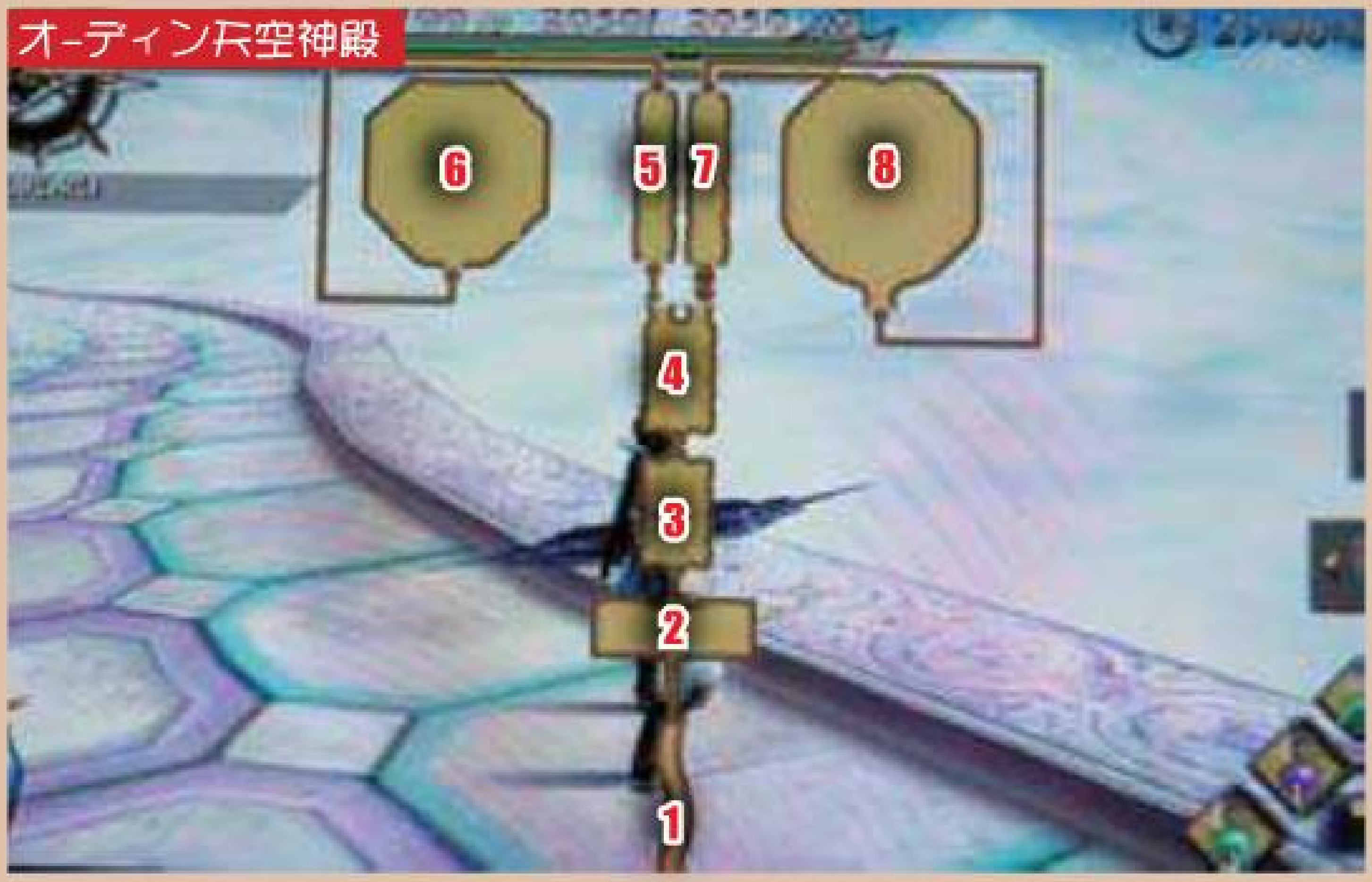
挑空攻击+拍打攻击：此两技能配合使用可以带打敌群，弓箭手的挑空攻击（水箭）带一定攻击距离，且范围较大，用挑空攻击对敌群连打带走，一旦其中有敌人被挑空，立即跳上前使用拍打攻击（垂直火箭），可以中距离将浮空怪物打落地面造成冲击波，继而让地面上大批敌群进入眩晕状态，但这种战术很讲求玩家的走位，需要多多练习，同时不能在狭窄的地方使用。

全流程+BOSS行动对策攻略

游戏中完成当前章节的所有任务就会开放下一个章节，不存在其他条件。游戏中所有BOSS的行动对策已经潜入流程中，存在BOSS的任务会作出明显标示，方便玩家留意关卡情况。

辅助标记地图

为方便描述任务中玩家需要前往场景的区域，这里酷洛洛对游戏中各场景地图进行了分区标记，因此玩家参考攻略时，只要根据游戏任务中注明的场景，观看以下的标记地图，即可知道攻略中所指的区域。另外最后的“最果ての砦”、“古代都市ウ-トガルズ”以及“黄昏の间”两场景地图结构过于单一，这里就还不浪费页面了。



Chapter1

1-1 イザヴォル平野讨伐

首个任务只要消灭10头波利（**ポリン**）即可过关，没有难度可言，在这里玩家可以熟悉一下基本操作。

1-2 グリズリベベ退治

消灭四只小熊（**グリズリベベ**）即可，他们分别分布在4、5区，路上有两场锁定区域，留意兔耳猴（**モイモイ**）会突进攻击，远程职业容易被他打晕，留意即可。

1-3 イヴィング川讨伐

任务要求为消灭10只蘑菇（**スポア**），注意蘑菇的攻击带毒。这里还有一种嘴鱼（**チュッピ**），会中距离喷水攻击，在3区还出现杀人虫（**キラアット**），攻击力对于此阶段的玩家来说还是挺高的。

1-4 有闲ラプソディ–1

任务要求消灭怪物为怪鸟（**ホロホロ**），其会在半空使用音波攻击，会一定几率令我方眩晕，不过HP很低，几次攻击即可打下来。另外这里还有苍蝇（**メトス**）远程职业在半空攻击很容易被它中断，不过攻击防御都很低。怪鸟位于2、3、4、5区，4、5区首次出现兽人战士，攻击方式只有挥锤，引诱其攻击后躲开，然后从侧面攻击即可。

1-5 珍しい花

首个收集任务，消灭场景中出现的兔巫师（**ドモヴォイ**）就会获得，兔巫师虽然攻击力几乎可以忽略，其攻击会使我方士气下降，从而降低攻击力，要适当躲开那些飞行速度极为缓慢的雾气。

1-6 不穏な音、不吉な影

要求的物品可以在场景中的圆木桶中找到，注意红色木桶内藏是炸弹，还好伤害不高，近战职业注意即可，像剑士用蓄力攻击时可以中距离引爆的。进入洞口会出现分岔路，向下的分支有锁定区域，建议直接走上路，一路上山会看见巨型BOSS，但这里我们不用理会，直接将周围的木桶破坏捡取足够的任务物品即可过关。

1-7 佣兵战法の极意!!

进入洞穴之后的三个木箱可以一次补充玩家的能量槽，这里要求消灭蝎子（**デスロック**），当期两手张开的时候是准备向前挥动手上的镰刀。这时迅速回避即可。其血量一般，当攻击到其标记显示红色的时候就可以用蓄力攻击或者挑空攻击将其打飞，进而追加攻击，很快就可以解决。继续前进分支的下路有两头，上路的锁定区域中有两头，消灭5头**デスロック**后即可完成任务。

1-8 オーク族讨伐

这里玩家可以充分利用DS，同时攻击兽人（**オーク**）来吸收HP，因此基本不存在补给不足的问题。先将森林外围的兽人清除，之后洞穴就会开放，进入激活锁定区域后，将剩余的兽人消灭即足够50只了。

1-9 対决！オークキング

BOSS：兽人酋长（オークキング）

通常状态：

下勾拳：举起左手后往前方地面挥动攻击，左右移动即可躲开，该攻击对空中没有判定攻击，因此玩家可以跳起回避后进行攻击。

左右挥拳：左右各一拳，攻击前会做准备姿势，速度并不快，左右走开或者防御均可。

震动右拳：右手往后摆起架势，然后自下朝前挥起，右拳挥出后发出震动的多段攻击，防御的话会一次消耗大量的AP，建议左右回避或跳起。

跳高砸地：跳到半空后，双脚落地落地向正下方的玩家压去，攻击力不低，被压中会立即倒下，其跳起时应离开其范围。

跳舞：身体存在攻击判定在地面太靠近的话会造成伤害，若再半空攻击则不受影响。

前冲：两手在胸前并弯腰，然后向前方攻击，跳起可回避。

咆哮：半蹲后咆哮，将身边的玩家吹飞，之后一定时间攻击意识增强。

回旋右拳：通常在咆哮后出现，不断旋转右臂，制造风压将玩家吸到自己身边，期间接触拳头会造成伤害；最后再朝地面展开大范围攻击，其准备攻击地面时手臂会出现火焰，这时记得跳起回避。

张臂前冲：两手向

备攻击地面时手臂会出现火焰，这时记得跳起回避。

张臂前冲：两手向前，弯腰摆起架势冲向玩家，命中后会倒地。还好攻击速度并不快，跳上半空可完全回避。

连续挥拳：一边向前一边左右挥拳，总共5次，应往左右快速回避。

飞身砸地：跳高后朝玩家方向用身体压去，对比跳高砸地攻击力要高很多，一般其跳起后往左右回避就能解决问题。

兽人酋长的攻击普遍比较缓慢，因此很容易掌握其规律，主要注意回旋右拳，按照招式对策就不成问题了，头、两臂、背盾可破坏，弱点位于头部，集中攻击较容易使其眩晕，毕竟是第一只BOSS，所以难度也并不大。完成后第2章开启。

Chapter2

2-1 イチイの实を求めて

一路上山，消灭山顶的兔巫师就能够捡取任务物品。路上有不少兽人和蝎子，在一些固有战斗中要注意敌方的围攻。

2-2 フニトビョルグ调查

本关新增怪物——狼（ウルフ），攻击方式为普通撕咬和冲撞，行动速度较快。冰洞中出现可爱的新怪冰波利（フーリン），除了血比一般波利厚点外就没什么特别了。继续向冰洞上方前进会看见新怪丘之巨人（丘の巨人），不过现在玩家无须理会他（因为打不过），不要被他攻击到就可以了。从洞穴走出雪山共有三个锁定区域，这里的狼会出任务物品，结束三个锁定区域后就自然完成任务了。

2-3 バードハンティング

这里需要刷怪鸟出“硬い羽根”。除1区有少量外基本都在7区，路上有几个锁定区域，怪物主要为蝎子和兽人，和之前的应对方式一样。另外完成本关后玩家就可以进行转职了！

2-4 有闲ラプソディ-2

到6区前部分锁定区域有兔耳猴，到6区后的锁定区域有大批的兔耳猴让玩家刷数目，如果怕太多围攻应付不过来，就尽量空中发动攻击，这样会安全许多。

2-5 グリズリ退治

需要消灭8头大脚熊（グリスリ），其攻击方式有三种，分别为单手、双手爪击和空中飞扑，前两招只要冲刺离开它附近即可，飞扑则要算好时间进行冲刺躲避。注意大脚熊的判定可以打到半空中的玩家，因此不要跳跃来回避，同时建议等大脚熊先攻击完再上前攻击，如果用剑士的3段蓄力攻击可以将其直接打飞哦。2区的锁定区域2头，上山时依然要留意沿途4区的锁定区域会有丘之巨人骚扰。5区的两个锁定区域共3头，6区3头。建议留SP到大脚熊出现时再发动DS将其迅速解决，另外6区的大脚熊不会主动攻击，而且三只都在不同方向，建议逐一消灭。

2-6 チュッピに口づけを

任务怪毒嘴鱼（ポイズンチュッピ）相当于嘴鱼的带毒攻击版，推荐进入关卡前准备解毒ポ-ション，该怪分布在2区、3区、4区、5区（即洞穴内）全部消灭即可完成。

2-7 甲虫夏草

搜集甲虫の眼需要刷苍蝇，它们主要在4、5、6、7、8区。其中7、8区为锁定区域，数量非常密集，用法师的话群杀会十分轻松。

2-8 アルデバランの泪

刚从1区开始，前面的狼就会围攻玩家，需要注意一下。任务收集品在5、6、7、9区的物品箱中，期间的锁定区域都是大脚熊与狼群的组合，攻击意识都十分高，如果使用圣职者，在这种消耗较高的关卡中会比较有优势。完成该任务之后与锻炼屋的大叔对话，商店就会开启新武器。本话的报酬“朱いオリデオコン”也是新武器的关键素材，不妨多完成几次。

2-9 ユーダリルの空に逝け

BOSS：大怪鸟（フレースヴェルグ）

空中甩尾：最常用的攻击之一，在空中向下甩起尾巴，向前方造成冲击波，冲击波成细长的柱状向前高速飞行，被命中会很容易进入眩晕状态。攻击前尾巴会向后摆。这时应迅速左右冲刺，不能跳跃回避。

飞翔攻击：在空中展翅向玩家飞行，这时BOSS全身都具有判定，因此攻击范围非常广。攻击前会微微向后并张开翅膀，和空中甩尾相反，这时应跳跃以脱离其攻击的水平线。

音波攻击：攻击前嘴部发出白色光芒，一段时间后向玩家发出圆形的绿色音波攻击，攻击时间较长，玩家被击中会进入消极状态。回避方式为不断向左右奔跑。

连续啄击：使用频率略低的攻击，用尖嘴不断向地面的玩家进行啄击，攻击频率高，威力不低，快速冲刺离开攻击范围即可。

吹风：用翅膀扬起大风，将前方玩家吹开，没有攻击判定、自然也没有伤害。

龙卷风：周围形成龙卷风，将玩家吸到身边，一段时间后龙卷风炸开，造成大伤害。离得较远的玩家可以加速奔跑脱离攻击范围；若靠近的玩家基本是躲不开的，这时应集中攻击头部让其中断攻击。

旋转冲刺：在半空往后旋转之后，向前方高速冲刺，威力非常高，血不够高的玩家可能会直接被秒杀，所幸这时BOSS并不是张开翅膀，因此攻击判定也不如飞翔攻击的高，当其往后旋转时，迅速左右回避或急下降。

扬起石头：空中拍打翅膀，向前方扬起数波石头和泥沙，范围比较大，应迅速向左右快速奔跑和冲刺回避。

大怪鸟的可破坏部位分别为头、两翼以及尾巴。在该战斗中允许玩家进行多段跳，以应付BOSS多在空中的情况，推荐职业是铁锤匠，其高攻击很容易将BOSS打硬直从而掉落地面，战前推荐安装卡片“スタン耐性アップ”，能够一定程度防止空中甩尾的眩晕效果。

Chapter3

3-1 キラーアントと卵

任务的目标收集品通过消灭杀人虫来获得，基本各区都存在，需要一定时间收集，森林中有蘑菇，因此推荐带上解毒药，此外这里也有不少大脚熊，如无必要其实无须全灭。如果发现绕完一圈都不够数量的话，可以去6区，这时就会杀人虫重复刷新，不用担心完不了任务。

3-2 巨人の行方

依然推荐带上解毒药，这里洞穴里有不少毒嘴鱼。丘之巨人的攻击主为有前方上勾拳、连环挥拳、前冲攻击以及踩地四种，其中踩地范围很大，使用时其大腿会抬起，这时应迅速离开其周围，而当两手合掌时是连环拳，左右快速冲刺即可。武器方面要保证有一定攻击力，最好是用之前开启的新武器，伤害会有所保证。三个巨人分别位于在4、6、7三区，其中4区的嘴鱼干扰比较大，推荐开DS将其快速消灭。

3-3 奋い立つトサカ

BOSS：毒蜥蜴（ヒャハニール）

毒刺：向前方直线喷射尖柱状毒刺，命中后一定几率陷入毒、麻痹、冻结与燃烧的异常状态，无法防御，可左右冲刺回避；其愤怒后毒刺会变成三叉状向前方喷射；若玩家在其背后，毒刺时则变成围着自己身边打转，这时最好的回避冲刺方向为面对BOSS的左右两侧。

爪击：向前方挥爪，范围较大，但威力一般，

带吹飞效果，防御或拉开距离回避均可。

飞扑：向玩家方向进行飞扑，有一定导向性，左右冲回避并不可靠，靠近并在它飞上半空时快速前方奔跑就能完全回避了，被吹飞时注意及时按跳跃来受身，否则一旦撞向场景尽头，会造成额外的伤害。

身体带毒：尖叫（玩家太靠近可能会眩晕）后头顶变红，一定时间内身体带毒液，这时攻击毒蜥蜴的身体会喷出毒液，攻击段数越多喷洒越多，期间切勿靠近连续攻击，很容易被喷出的毒液秒杀。另外BOSS在该状态时玩家靠近展开空中攻击，因为毒液是从上方喷出的，很容易直接命中。

旋转摆尾：身体旋转三圈的吹飞攻击，攻击时身体会卷缩，威力较高，注意若玩家在DS状态命中，由于此时受到攻击不硬直，很可能会全中而死，因此开启DS靠近时要注意其攻击准备动作，并及时离开。

毒蜥蜴血量并不多，但由于附带各种异常状态效果，打起来非常麻烦。头顶和背后的鳍可以破坏。另外该BOSS的最大弱点在尾部，命中时给与伤害差不多是头部的4～5倍，挑战时要一定要准备好解毒药，此外卡片方面也要做好防毒措施，安装毒耐性アップ等卡片。该BOSS有一定几率出现其卡片，效果“ヒヤハニ–ルスキン”为大幅提高毒、猛毒、麻痹的耐性，对后面的关卡非常有用，一定要入手。另外除BOSS外，木箱都会随机出现新武器，所以不要忘记打箱子。

3-4 神々の遺迹

2区立即有锁定区域，由于地形较小，千万不要用弓箭手，否则很容易悲剧。留意毒蘑菇（ポイズンスポア）的骚扰，之前刷毒蜥蜴获得的卡片可以有效防止中毒效果。该场景新增杂兵幽灵剑士（レイドリック），中距离时会使用剑气攻击，近距离会用剑斩，准备动作较大，一般随便左右移动就能够躲开，但注意近距离的剑斩放下和抬起是两个攻击判定，不要疏忽。3个巨人均在5区，其中最后一只在消灭开始出现的两个巨人之后就会出现，进入5区前推荐蓄积足够的SP，进去后就可以直接开启DS快速解决了。

3-5 フレイヤ逆尖塔调查

虽然任务需要消灭的怪物众多，但全部都集中在6区，推荐使用剑士，范围和攻击速度都不错，方便路上遇到幽灵剑士群，开启DS血拼时也能保持血量回复的平衡。6区等待玩家的目标怪物是40只波利和40只波波利（ポポリン），其中波波利攻击会附加中毒效果，不过就算中毒，由于怪物数量众多，很容易蓄满SP，这时开启DS继续杀敌又可以回复之前损失的HP了。

3-6 有闲ラプソディ–3

丘之巨人分别位于4、6、7区，除巨人外期间还会伴随大量的大脚熊，遭到围攻会非常危险，可以的话尽可能逐一解决。

3-7 巨人の勢力调查

和3–4差不多的任务，只是巨人分布不一样而已，从2区打到7区均有巨人，因此蓄积SP便不太现实了，由于地形较窄，进攻时要分外留神，否则如被巨人的冲撞攻击到，直接撞到墙上还是很疼的。

3-8 カルボ–ディル

本关的任务收集品通过消灭毒蘑菇可以获得，前进到6区后返回5区就会见到毒蘑菇群，消灭完如果还不够，来回切换一下区域就会再次刷新。和3–4一样，装备毒蜥蜴的卡片可以大幅降低毒蘑菇群造成的威胁。

3-9 キラ–アント驱除

以“刷”为主的任务，期间的锁定区域虽有不少蝎子，但地面的杀人虫足以让玩家轻松蓄满SP，然后再开DS解决蝎子即可。推荐使用剑士、只要SP蓄积和开启DS的顺序得当，一路按△即可。假如发现剩下6只杀人虫找不到，那么到6区打一下木桶吧，有6只就藏在木桶里面。

3-10 银领の月食い

BOSS：大冰狼（ハティ）

召唤狼：嚎叫后召唤两头狼出现在场景中（若场上已有一头狼，则只再召唤一只），狼攻击意识非常高，会严重影响到玩家的行动，因此一般情况下建议先收拾狼再打BOSS，顺便借狼来蓄积SP。

头部撞击：向地面进行撞击，一般只攻击一次，若玩家比较接近时会攻击两次，一定概率的眩晕、冻结以及吹飞效果。攻击范围并不大，攻击前头部会微微抬起，这时左右冲刺均可回避，但注意跳跃无法躲开其攻击判定。

仰头攻击：头部仰起，会使前方玩家造成眩晕，准备动作只有头部的微微低下，不太容易察觉。

冰块攻击：与玩家拉开距离时会使用，从嘴喷出冰块射向玩家，带冻结效果。冰块的飞行速度并不快，而且冰块之间存在一定的时间间隔，因此可以一边躲避，一边靠近BOSS。然后展开攻击。若玩家被击中，冰块攻击会主动停止。

跳跃：连续高速跳跃两次，先右后左，跳跃期间会对靠近的玩家造成伤害，不过攻击力并不高，玩家可以看作成BOSS的特殊移动。

冰滚旋转：蓄电一段时间后全身附着尖锐的冰块，在场景中旋转翻滚，一般难以回避，靠近的玩家建议想办法在其蓄电时将其打断，攻击威力较高，但不至于秒杀，如果无法打断并不幸被命中，切勿使用受身，否则可能会继续遭到BOSS的攻击。

冰柱墙：身体周围飘起冰雪与寒气，一段时间后身边穿出无数冰柱，对靠近的玩家造成伤害，只要看准其身体的变化后，立即离开其身边即可。

出战前要带上新开放的药剂商品“抗冻结药”，可以一段时间内防止冻结效果，这样就不担心大冰狼的各种冻结攻击了。该BOSS攻击并不算高，除冰滚旋转外其他都很好回避，但其行动敏捷，加上周围的狼骚扰性极强，角色方面建议剑士、刺客或者圣职者，选用铁锤匠的话会稍微吃亏一点，弓手也不太推荐，很容易被召唤的狼玩弄死。进攻时不要以其背面作为站位，因为该BOSS会小跳后跳，期间有攻击判定，伤害还不低，如果是近战职业，开启DS后可以往头部正下方为主要攻击点，可以吸引它用头部撞击，受到的伤害通过DS一下又能恢复了，又不怕它乱走。

3-11 急袭、最果ての砦!

BOSS：戈兰德尔（グレンデル）

双手合拳：伤害为1的吹飞攻击，一般不贴近BOSS就没有问题，主要BOSS靠近城门攻击时不要正对，否则该攻击可能导致玩家吹飞到墙上造成额外伤害。

合拳砸地：两手合举砸向地面，生产三叉状的冲击波向前方飞去，威力较高，正前方的玩家只要站在三叉方向之间即可躲开。

双拳砸地：一般玩家靠近BOSS时才会使用。虽然不会产生冲击波，但砸地时双腿会浮空，落地时有攻击判定且带吹飞效果，因此在背面看见其砸地也要多留意离开其身边。

散汗飞扑：多在BOSS双手抱胸。或受到攻击出现硬直后出现，抱胸后BOSS双手抬起并抖动全身，这时BOSS周围会飞散大量的汗液雨，玩家被击中会出现消极状态，并一定几率出现眩晕或倒地，BOSS抖动结束后会飞身跳起并用身体压向玩家，威力一般过1000。当看见BOSS的准备动作时应迅速离开，因为汗液的攻击范围极广，而且一旦汗液击中玩家，之后的飞扑就会锁定玩家，距离覆盖大半个场景。另外若因靠近导致眩晕而无法离开，且BOSS准备飞扑前玩家因汗液的攻击而倒地，这时切勿受身，倒地期间的无敌时间可以救你一命。另外飞扑时可防御，尤其圣职者完美防御时同样只会造成1伤害，当然要做到也不容易。

屁股撞击：弯身1秒后突然用屁股撞向后方，当位于BOSS正背面时一定几率出现该招式，看见其弯身时应立即左右冲刺、或者直接从他裤兜间冲上前方即可回避。

喷毒：从嘴喷洒大量毒液飞向前方，中距离攻击，攻击速度较慢，命中率也不高，一般在BOSS正下方也不会受到攻击。

左/右手挥击：一般玩家持续在左或右方时出现，举起一臂向玩家拍打，威力一般，其举手时往BOSS背后或中间方向冲刺回避即可。

手肘压杀：用手肘压向地面，威力一般，跳到高处或离开BOOS身边即可。

坐地拍打：坐到地面后分别向前方、前方左右以及左右进行三次双手拍地，可以站在其背后进行攻击。

往后倒地：被攻击到一定程度BOSS就会倒地（使用完散汗飞扑后也很容易出现倒地），但并不代表没有注意的地方，其向后倒下时留意其双臂会张开，被双臂打中会受伤并吹飞，成功回避后就可以集中其头部进行攻击了。

本关为特殊的守城战。戈兰德尔会不断攻击城墙，若15分钟内无法击退BOSS、或城墙破损率达到100%就会宣告失败，因此要求玩家更积极地攻击，打断BOSS的行动或吸引BOSS攻击自己。玩家可以通过左下的文字提示得知BOSS的大概血量（白色为一定伤害、黄色约过半、紫色为重伤、红色为濒死），当BOSS被守城巨炮“诸神黄昏”击中后就会离开，这时任务就会结束，BOSS可以破坏的部位包括两手的铁甲以及股间的刚毛，弱点是头部和两手，但一般集中头部攻击机会多为其倒地的时候，平时集中其背腰或屁股进行攻击会安全一点。近战首选圣职者（想秒你也不容易）或剑士，远程弓箭手与魔法师均可；其次是铁锤匠；刺客的话由于近战居多，加上血不够厚，一旦遭到散汗飞扑，除非靠DS不断冲刺逃命，否则凶多吉少。

Chapter4

4-1 始动する大地

新场景为火山区域，怪物自然也是以火属性攻击为主，因此进去前要带上火伤药“火伤アロエペラ”,不然火伤的持续伤害即使圣职者也觉得难受。留意其中的火蘑菇（スポアハセル）原地死亡时会发生爆炸（使用DS将其消灭时则不会），近战职业最好用吹飞攻击对其进行收尾，另外火鸟（ホロホロス）撞击时也带火伤效果。目标怪物火蝎子（マグマデスロック）相比一般蝎子加了火焰攻击，为前方喷出火焰，射程不短，喷射时左右移动可躲避。

4-2 トール火山调查

这里新增波利的新亚种土波利（ドロップス），不过依然是被虐的萌怪（笑）。本话的任务物品在4区之后的火蘑菇身上，将其消灭后就会出现。6区新增火狼（ファイアウルフ）与一般的狼相比攻击中加入火伤效果，加上本身攻击性较强，要注意。

4-3 有闲ラプソディ-4

回到雪山场景，目标霜之巨人（霜の巨人）与丘之巨人的差别只是一个带冻结效果，一个不带罢了。路上有几个锁定区域，其中的大脚熊伴随大量的苍蝇以及嘴鱼干扰，非常恶心，要多打游击战。6区的有大片狼群，若刺客这类对单职业会非常吃力，最好进去前蓄满SP，用DS应付。职业选用方面，较为平衡的剑士在这里会更安全一点。最后将7区剩余的两个霜之巨人消灭即可完成本关。

4-4 资料はお热いうちに

6个任务物品都在焰之巨人（焰の巨人）身上，攻击的火伤效果相比霜之巨人会更麻烦一点，他们分布在3、4、9区，其中9区是3只一组的围，由于没有其他怪物的干扰，用游击带打的战术会很安全。

4-5 迟れた作战指令

一路都是无数的杀人虫，虽然比较混乱，但玩家可以借杀人虫迅速蓄积SP，然后开启DS快速解决幽灵剑士（レイドリック）等敌人。丘之巨人首领（丘の巨人チ-フ）和丘之巨人在8区，其中丘之巨人首领会喷砂攻击，其余的攻击方式与巨人一样，由于该区的杀人虫是无限刷新的，因此先打游击与巨人拉开距离，顺便刷杀人虫蓄满SP，再开DS上前与巨人血拼，这样就轻松许多了。

4-6 丘の巨人チ-フ讨伐

巨人位于6、7、8区，其中8区为两只巨人和一只巨人首领。其他地区有不少野怪，如大脚熊、兽人等，不过并没有锁定区域，因此玩家可以根据自己需要选择是否刷清场。虽然没有4-5的8区那样有杀人虫赚SP，但由于巨人都没有远程攻击，因此拉开距离用如剑士的3段蓄力，等待其上前时攻击也颇有效果。

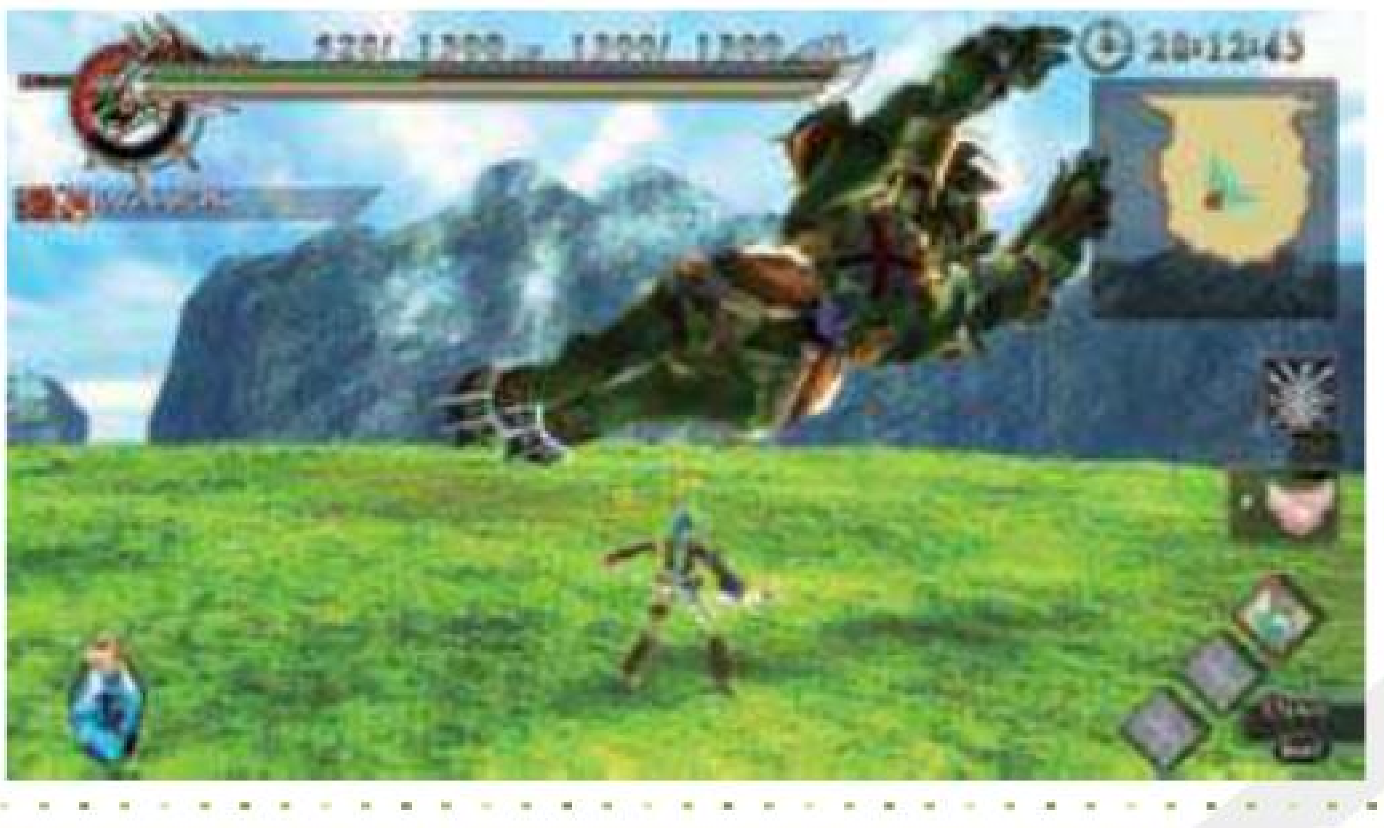
4-7 有闲ラプソディ–5

焰之巨人分布如下：3区1只、5区2只、7区2只、9区3只，其中5、7区比较窄，除非SP已满，否则注意不要被吹飞到墙边，一旦遭到两只巨人同时围攻可能会一睡不起。一路上的火蝎子、火蘑菇和杀人虫都可以为玩家在进入巨人所在区前蓄积SP，顺便刷刷素材也不错。

4-8 オ–キッシュグリ–ン

BOSS：兽人英雄（オークヒーロー）

兽人英雄的攻击方式与兽人酋长完全相同，依然是头、两臂、背盾可破坏，只是攻击速度变得更快而已。对决兽人英雄时主要问题集中于其咆哮后会出现大量的兽人战士，而兽人英雄咆哮后一般会靠近用回旋右拳，这时除了要摆脱该攻击的吸引外，还要回避兽人战士（オークチーフ）的围攻，成功躲开后如果是剑士、刺客、圣职者可以开启DS迅速将士兵秒杀，进而攻击BOSS，借助DS的吸血效果基本安全（其实刺客还是挺危险）；铁锤匠由于攻击速度太慢，借助DS在地面血拼士兵群不划算，空中○在攻击BOSS之余顺便攻击其他士兵，该任务魔法师单人时不推荐使用，被围攻会非常危险；反而弓箭手在低空用火箭散射或拍打攻击“拖火车”会很轻松，与怪物保持距离不要被摸到就可以。



4-9 巨人の真意

大量的霜之巨人分布在各区，留意部分区域有苍翼还有大脚熊的干扰。霜之巨人首领在8区域两只霜之巨人一同出现，靠近时会使用喷冰使我方进入冻结状态，打法4–6的完全相同。

4-10 フレ–スヴェルグを排除せよ！！

BOSS：大怪鸟亚种（コナ・フレ–スヴェルグ）

吹风：将前方玩家吹开，一般之后会使用音波攻击。

音波攻击：嘴冒出白色光芒，约2秒后向前方持续发出音波攻击，带吹飞和消极效果。如果这时玩家不方便左右奔跑回避，其实可以在远处正对BOSS，这样就能站在音波中间的盲点。另外除非有把握将BOSS打硬直，否则其准备音波攻击时不要开启DS近身攻击，因为DS下受到攻击不硬直，即使命中音波也不会吹飞，这时多重的音波攻击很容易秒杀玩家。

甩尾：尾巴从至左向玩家甩去，跳跃可以回避，但一般容易和2段甩尾混淆，可以的话直接离开BOSS身边会比较安全。

2段甩尾：相比甩尾的准备时间要长一点，把尾巴甩出去后会摆上再朝下攻击，威力不低，且带眩晕与疲劳效果，第二段再附加吹飞效果。当BOSS做准备动作时离开其身边是最好的回避方法。

啄击：朝地面进行1～3次的啄击，带眩晕效果，最后1段有较长的准备时间，攻击距离很短，离开BOSS即可。

连续啄击：愤怒后的啄击强化版，连续8次的啄击，不过由于BOSS移动速度并不快，其实也很容易回避。

龙卷风：制造龙卷风吸引玩家到身边，最后将身边的玩家吹飞，威力较高，而且吸引力较一般的大怪鸟要强，如果预计攻击躲不掉，更建议集中攻击BOSS的头部使其硬直中断

大怪鸟亚种的外貌与大怪鸟几乎相同，但并不会飞上半空攻击，因此行动方式也较容易掌握，不过其头部、两翼的盔甲很高防，攻击力不足的玩家要花很多时间才能破甲，进而给予高伤害。另外1个难点是被甩尾击中后会导致疲劳，如果这时BOSS再使用龙卷风，玩家一般就很难回避了，所以要带上抗疲劳药“ロ–ヤルゼリ–”以策安全。与该BOS战斗时不要靠墙，否则被音波或者龙卷风攻击到，要么撞墙进一步受到伤害，要么受身起来继续被攻击。角色方面推荐铁锤匠和弓箭手，铁锤匠的高攻击可以很容易就破坏BOSS的铠甲，之后就很容易打硬直了；如果玩家使用弓箭手，可以给他安装防具卡片“ア–チャ–カ–ド”，然后跳上空中用火箭攻击，不但威力增强，还可以造成火伤效果，再配合“毒々キノコの孢子 Lv1”的怪物卡片，毒+火伤，每秒可以持续给与过百的伤害。

Chapter5

5-1 グラストヘイム调查

目标物品可以通过消灭幽灵剑士得到。新场景这里有不少新怪物，城外的黑怪鸟（ホロホロン）和其中城内的奇兽（レ–シ–），他们的攻击会附加麻痹效果，玩家进入麻痹状态后会一定时间内无法进行任何动作。如果到6区消灭所有幽灵剑士后，目标物品依然不足，返回7区就会看见刷新的幽灵剑士了。

5-2 悠久なる时の轮舞

其中3区的奇兽比较多，加上地方狭窄，有时候很难回避他们的黑色光球，一旦被麻痹，血量较少的职业就会非常麻烦，所以这里比较推荐剑士、圣职者这类职业进行任务。这里有一个恶性BUG，如果把幽灵剑士对着中间有纹章的墙壁上放吹飞攻击，很可能会把幽灵剑士打入墙壁内，然后幽灵剑士就会变成在锁定区域外的2楼上出现（如图），如此一来玩家就需要慢慢将其引落楼梯才能将其消灭，从而解除锁定区域……解除锁定区域后会出现最后1只奇兽，消灭后完成任务。

5-3 呜呼、陷落の新集落

BOSS：兽人酋长

1–9的基础上加入兽人支援，玩家当这里的兽人酋长是兽人英雄那样打即可，而且更加简单。

5-4 有闲ラプソディ–6

BOSS：大怪鸟

在2–9的基础上一定时间内补充怪鸟，留意这里大怪鸟与2–9的基本相同，但远距离时会直接扬起石头来阻挡玩家前进，另外在空中还会直接使用音波攻击，而且没有准备动作，很容易把玩家吹飞。旋转冲刺威力更高，弓箭手等血薄的职业可能一下就被秒掉，因此要留意回避时机。

5-5 ルーンインゴット

BOSS：伞蜥蜴（ファフニール）

伞蜥蜴的攻击模式与毒蜥蜴基本相同，差别在如下。

1.即使非愤怒状态下，毒刺也会随即变成三叉状。

2.愤怒后身体不会带毒。

3.集中攻击身体中间会断开两节，剩余上半身攻击方式大幅变化。

以下是身体断开后，伞蜥蜴的行动攻击方式。

喷射冲撞：以喷射毒液代替下半身的动力推进、从而撞击我方，身体乃至喷射中的毒液都具有攻击判定，分单次冲撞和4次的连续冲撞。攻击力不高，速度也不快，留意其前进以及连续冲撞时转弯的轨迹就不难回避了。另外魔法师、弓箭手这类脆弱职业被撞击后较大机会进入眩晕状态。

前后毒刺：微微半蹲后向前后两方向发出扇形方向的毒刺，身体中间是攻击盲点，因此平时只要不站在它的前方就可以无视并上前攻击。

旋转毒雾：表现出疲惫并原地停顿较久后使出，身体冒出毒烟，并全身高速旋转靠近玩家进行攻击，追踪性能一流，玩家一般难以回避，不过威力并不高，只要被击倒后不要立即受身就能避免连续伤害。玩家也可以在它疲惫时全力进攻，以阻止其后续的攻势。

作为亚种，伞蜥蜴并不会身体带毒，因此近战就方便许多了，但若集中攻击其中间位置就会断开两节（恩，很重口），这时伞蜥蜴的攻击模式就会完全改变，而且攻击意识超强。如果想防止其断尾，可以击中攻击其头部，另外伞蜥蜴四足都可以破甲。与伞蜥蜴交战时多站在他正前方，若其用爪击则后冲刺，拖飞扑则前冲刺，若毒刺则冲刺到其旁边，若断开了两节，则多站在其两侧攻击，并保持一段小距离，确保出现旋转毒雾时可以快速离开。

完成本关后于武器屋的老头对话，可以制造新的武器，并赠送当前对话职业对应的新武器。另外消灭伞蜥蜴，一定几率可以获得其技能为“超回复”的卡片，其效果可以变相抵消中毒以及火伤，同时加速AP回复，对今后游戏整个流程有着极大帮助，不妨多刷。

5-6 ドモヴォイのドン!

一路的怪物以毒蘑菇、兽人战士以及奇兽为主。到最后的8区会出现大批的兔巫师以及目标怪物大兔巫师（ドン兔巫师）。大兔巫师远距离和一般的兔巫师用魔法杖制造烟雾攻击，因此毫无威胁可言，但若靠得太近就其就会使出高速旋转攻击，而咏唱时生成的烟雾也同样会对玩家造成伤害，虽然伤害很低，但会降低玩家的士气，从而浪费时间。所以保持一点距离来攻击是最适合的，加上其血量不高，很快可以消灭。

5-7 有闲ラプソディ–7

这里的目标怪物是奇兽的亚种“冥奇兽（アルプレ–シ–）”，相比奇兽较为坚硬，用剑斩的话攻击效果会削弱，不妨是使用锤来进行任务。该场景依然留意3区的地形，这里有蝎子以及冥奇兽，推荐开DS敌群。另外最还带上抗麻痹药，防止冥奇兽与黑怪鸟的麻痹攻击。

5-8 浮游する微笑

BOSS：大冰狼

路上以狼以及大脚熊为主要怪物，在7区出现像天使一样的新怪护卫者（ガ–ディアン），中距离会发射单条激光，若在其身边会朝四周散射，散射时正下方是攻击盲点。该怪物HP不高，很容易解决。之后不要往9区跑，不然就得绕回去了。位于8区的目标怪是之前的大冰狼，攻击力相比3–10的时候提升了不少，冰滚旋转攻击力破千，但打法基本相同，难点是作为小兵的狼数目这次多达5只，地面进攻会严重受阻，推荐使用攻击范围和速度较优的剑士，在开启DS攻击BOSS时可以顺带攻击狼群，敌方越多，攻击时吸收的HP也越多。

5-9 招かれざる友人、再び

BOSS：戈兰德尔

戈兰德尔又再次出现了，不够这次不是无视、也不是击退，玩家需要在这里直接将其击败。其攻击方式与3–11时完全一样，但由于目标不在指向城门，而是玩家，因此难度要高一点。进攻方面这次不建议打屁股了，因为其屁股撞击以及坐地拍打频率变高了不少，破坏两手的盔甲后可以对其腹部作为主要攻击点，这也是合拳砸地和喷毒的攻击盲点，如果BOSS使出双拳砸地，其实在它双腿落地时往头部方向后退就能躲开其第二次的攻击判定了。主要难点依然是要躲开散汗飞扑的攻击，除了留意里戈兰德尔双手抬高的动，这里戈兰德尔双手抱胸之后很大几率会使出散汗飞扑，所以其做出该姿势后就要做好后撤的准备，另外还有一种情况是可以100%判断其准备使用散汗飞扑，就是玩家在远处时他主动靠近的时候。这时不要贪刀，只要躲开汗液，戈兰德尔的飞扑就无法锁定目标，这时又可以重新靠近准备下一轮攻势。职业方面弓箭手、剑士、刺客和圣职者都是较好地选择。

5-10 火山の太阳食い

BOSS：大炎狼（スコル）

召唤火狼： 嚎叫后召唤3头狼火狼在场景中（场景内最多出现3只），和对大冰狼时周围的狼群一样，这些火狼会严重阻碍玩家的进攻，应尽早消灭。

头部撞击： 头部仰起后向地面进行1次撞击，被击中的玩家一定几率眩晕或被打上半空，威力不高，血厚的玩家可以空中受身后继续进行攻击。

火星爆发： 头部仰起后聚集圆形的火球，火球爆发后向四周飞出小火球，命中后会进入眩晕状

态。其蓄积火球后绕到其背后躲避，随便从背后进行新一轮的进攻。

仰头攻击：头部仰起，使前方玩家造成眩晕，和大冰狼一样准备动作只有头部的微微低下。

火球：从嘴连续喷出四个火球，命中玩家会直接吹飞，并进入火伤状态，攻击力也不低，通常情况下最好准备火伤アロエペラ。释放完毕后会进入一段硬直动作，期间若玩家命中则会直接停止攻击，这时是攻击的好时机。

奔跑撞击：全身半蹲后向前方奔跑，对经过的玩家造成伤害。威力高，但移动速度并不快，起跑时速度不是立即提高，因此较好回避。若玩家开启DS时一定要小心，因为这期间玩家受到攻击时不会硬直的，这时若遭到奔跑撞击，会造成多段伤害，被秒杀的几率非常高。

火焰冲刺：半蹲后全身冒起闪电，之后全身变成火球向玩家冲去，威力约1300左右，并且会使玩家陷入火伤状态，如果血少的职业可能直接就被秒杀了。回避方式为其做攻击准备时开始往左或右奔跑，其开始冲刺时算好其靠近时机，并及时冲刺回避。

火柱墙：半蹲后全身冒起火焰与岩石，一定赶时间后周围爆发火柱，攻击范围只在其周围，因此见状后立即离开其身边即可。

相对于大冰狼的冰，这里的大炎狼则是火，其整体攻击风格与大冰狼相近，打法也基本相同。其可破坏部分包括四足、腰部和胸甲。推荐职业为剑士，主要是方便应付火狼群围攻的情况，推荐开启DS靠近大炎狼身边，攻击大炎狼同时将围攻的火狼一带消灭。由于火焰冲刺相比冰滚旋转更容易回避，因此只要解决火伤效果造成的困扰，该BOSS其实比大冰狼还要容易。由于火伤无法通过道具一定时间内免疫，因此如果陷入多次的火伤状态，身上的火伤アロエペラ可能也不够用。如果玩家在5-5中获得伞蜥蜴的“超回复”卡片，可以让自身的HP与AP回复速度大幅上升，由于火伤的损血会留有可恢复的红色槽，超回复效果可以在火伤损血的瞬间快速补满红色槽，这时每秒的伤害只会变为“1”，带上后就不用怕大炎狼的火伤攻击了。

Chapter6

6-1 天空神殿调查

这里新出现相当于幽灵剑士强化版的英灵战士（エインヘリヤル），新增用剑进行旋转攻击。本关怪物主要由英灵战士和守护者组成，注意这两种怪物的防御特性，近战的话用剑士和刺客难以造成硬直，因此近战较为推荐使用铁锤匠或圣职者。本关英灵战士数量众多，如已蓄满SP尽量直接开DS对付，可以无视敌方的防御特性。本关的目标怪物是之前在5-9出现过一次的守护者，分布在3、4、6，其中6区还丘之巨人首领和两只丘之巨人，在该区是不要一开始走进中间，应逐一击破，否则被守护者和丘之巨人远近围攻会非常危险。

6-2 天かける散步道

往8区方向一路走就能刷够足够的奇兽。由于怪物较多，且多为远程，这里职业方面推荐圣职者，不但适合持久战，也能破解英灵战士以及守护者的防御特性。另外最好被上抗麻痹药，防止奇兽的麻痹攻击。

完成本关后药品商店会开启更高级的药品。

6-3 要路を切り开け

清除场景中所有霜之巨人与队长后即可完成任务，本关新增黑狼（ヘルハウンド）以及狂暴大脚熊（レイブオルマイ），其中黑狼在原来的狼种基础上新增空中旋转撞击，此外攻击附加麻痹属性；狂暴大脚熊在大脚熊基础上新增投石攻击。注意狂暴大脚熊和大脚熊同时出现的3区。这里包括巨人在内，大部分怪物都不容易硬直，一旦被围攻就会非常麻烦，因此要多蓄积SP后开启DS进行群杀。

6-4 有闲ラプソディ-8

BOSS：毒蜥蜴

前往在8区再次挑战毒蜥蜴。不过打法与过去并无区别，只是攻击力稍微提高（不过玩家的能力也随之提高，因此其实还是没区别），对于已经熟悉其行动方式的玩家难说已经没什么难度可言了。

6-5 6-5 天空奇贷

BOSS：兽人酋长、兽人英雄

这里新增怪物兽人战士长（ハイオーク），相比之前的兽人加入跳跃战斧和冲撞的新动作。两BOSS打法和过去没有任何区别，倒是跟随的小兵都有所强化，兽人酋长的小兵是兽人战士、兽人英雄的小兵是兽人战士长，SP不足时这些小兵某程度比BOSS还麻烦。先前往6区消灭兽人酋长，之后往8区的道路就会开放，然后再去8区消灭兽人英雄即可完成任务。

6-6 云海の神座

这里要求消灭30只英灵剑士，但由于本关全程非目标怪物只有1只守护者，而且英灵剑士十分集中，只要蓄满SP后开启DS聚集怪群杀，就能够轻松过关。

6-7 ギガンティック!

将各区的炎之巨人及其队长消灭即可，鉴于整个场景的怪物都有火伤攻击，若玩家安装有“超回复”的卡片会安全许多，如果没有的话记得带上火伤アロエペラ。完成后杂货屋与美容师开启新购买物品。

6-8 リンデ・リンデ

BOSS：大怪鸟亚种

要走上7区才会见到大怪鸟亚种，路上有不少丘之巨人，适当注意即可。至于大怪鸟亚种和之前并没有任何差别，强烈推荐用弓箭手快速结束战斗。

6-9 ミーミルの泉调查

区域很少的新场景，该任务纯粹是过渡关卡，消灭完一群小怪后，再将尽头的大兔巫师消灭即可完成任务，路上的怪鸟和兔巫师徒当练手。

6-10 强袭、最果ての砦!

BOSS：赫兽格尼乐（フルングニル）

魔法墙： 当玩家跳高至BOSS面前时，其会自动发动魔法墙对玩家造成伤害并吹飞。只有被玩家攻击至半跪在地面时才不发动。因此平时攻击不要跳得过高。另外BOSS使用冰枪横扫时会弯起腰，这时他的脸会降低高度，因此正面攻击的玩家要随时留意其动作，避免触动魔法墙。

双龙卷风： 制造两个龙卷风在自己身边，期间会将玩家吹开，之后再把龙卷风吹向玩家造成吹飞伤害。龙卷风有追踪效果，总体伤害并不高（约600左右），命中第一个龙卷风后玩家切勿受身，否则会继续命中第二个龙卷风，等待两个龙卷风都吹走后再站起来即可。要完全回避龙卷风，可以等待BOSS把自己吹到远处，然后跳上最高点，皆因龙卷风在远处高空没有判定。

4龙卷风： 制造4个龙卷风在自己身边，有别于攻龙卷风，这些龙卷风只会在BOSS身边围着旋转，只要不靠近即可，一段时间内就会自动消失，注意消失的位置会出现冰块，不要踩上去就行。

冰碎环绕： 双手张开，身体周围瞬间出现数个冰块，一般用于防御空中攻击BOSS的玩家。不过由于分布并不密集，看准位置不要靠上去就可以无视了。

冰枪横扫： 唤出兵枪然后从右至左横扫，可以将前方的玩家吹飞或冻结。威力也不低，但盲点极大，玩家在其背后进攻的话，说不定完全没察觉其出过这招。

冰枪纵斩： 通常玩家在远处时使用的招式。双手举起冰枪，对着玩家方向垂直一斩，斩下时地面会同时出现冰块，威力非常高，但命中率却非常低，完全可以一边奔跑回避，一边朝他身边走去准备攻势。

冰枪连斩： 分别朝左右用冰枪进行纵斩，相比冰枪纵斩判定会高一点，其出现准备动作时绕道其背后

可完全回避。

追踪冰晶1：BOSS举起右手，这时玩家身上会出现蓝色的冷光并且追踪玩家，一定时间后冷光会变成冰块，并对玩家造成冰属性伤害。

追踪冰晶2：有别于冰晶1，一定时间结束后不是在冷光处结冰，而是玩家周围出现四个冰块，这时冰块尖处会慢慢转向玩家，当尖处与玩家在同一水平线上时，就会一同迅速撞向玩家，全部命中威力极高，2500血也能轻松秒杀，躲避的方法是预判冰块撞向自己时，迅速上跳或急下降，只要时间掌握好就很容易躲过危机。

暴雪落枪：BOSS会先摆好架势，之后跳上半空，然后再向原地急降并插下冰枪，此时地面到半全屏产生3波冰浪，每1波威力约为1500左右，附带高概率冻结，如果这时玩家被冻结就会接着命中后面两波，从而直接被秒。该招式虽然非常恐怖，但和攻龙卷风一样盲点位于高空，只要一直高跳，等待3波冰浪完毕后就能够继续上前攻击了。另外注意BOSS跳高和落地均有攻击判定，并且高概率眩晕，因此跳高之余也要离开其身边。

游戏的第二场守城战，BOSS是我们在封面上看见的主题巨人怪物——赫鲁格尼乐。玩家的攻击方式主要是跳上半空攻击其腹背以及手部，由于其防御特性，剑士与刺客的攻击对腹背都不太有效，这时就只能攻击手部了，会比较吃亏。因此近战方面推荐圣职者和铁锤匠；至于两个远程职业在对该BOSS各有特色，魔法师可以跳上其肩膀的高度，从背后使用暴风雪，这样暴风雪下来时会直接命中其头部（其他职业均只能在其眩晕时攻击到）每一段伤害都在450以上，非常暴力。至于弓箭手只需一路对着其腹背用火箭散射即可，不出10次BOSS就会跪在地上，这时正对他头部使用火箭散射，最快可以3分钟内结束战斗！赫鲁格尼乐其手、脚、肩膀的金属都可以破坏，不过由于其防御特性，除铁锤匠的锤之外难以破坏其脚部的金属。在该战斗中玩家应选择降低AP消耗和增强AP回复速度的卡片，其中若玩家装有“超回复”以及“AP效率アップ”两卡，可以确保长时间在空中，因为只要一长跳，空中降落期间又能恢复之前损失的AP了，达到长时间停留在空中的效果。

Chapter7

7-1 ポリンカーニバル!

清除各种波利的杂兵关，2、3区各有1只大兔巫师骚扰，由于其不属于锁定区域的怪物，所以即使无视也可以。这里有不少强化装备的素材，而其中波利们还可能会出现红色的珍贵卡片，因此不妨刷刷。

7-2 天马が来た道

各区都有冥奇兽，因此玩家不得不前往所有区域清怪，这里的英灵骑士与守卫者骚扰远近骚扰，经常会造成玩家眩晕（尤其是英灵剑士），建议在7-1多刷冰波利，因为它的红色卡片（スタン耐性アップLv2・スタン减少）可以大幅降低眩晕的几率以及时间，如果玩家刷够两张，以后基本就不存在被眩晕的问题了。另外也需要带上抗麻痹药，不然被冥奇兽麻痹后再遭到守护者的激光攻击会非常惨。

7-3 女巨人メニア

BOSS：梅尼雅（メニア）

闪电球：战斗开始BOSS必出的攻击，大锤甩起并飞出闪电球，威力一般（约600），命中后一定几率麻痹状态。只要及时向左右奔跑冲刺即可。

4连锤击：连续4次锤击，每一次锤击都有一段硬直，而且瞄准较差，因此很好回避，注意最后一击攻击距离较长即可。

上钩锤：摆起架势一段时间后扬起大锤，威力过千。施展后BOSS往后倒地，并保持一段硬直时

间，由于锤的攻击范围可见，只要离开其身边即可完全回避，之后再上前进行攻击。

上钩电锤：相比一般上钩锤准备时间短一些，威力低一些，攻击带麻痹属性。施展后同样会后倒地，对策与上钩锤相同。

剧毒球：玩家处于BOSS前方时使用居多，将锤指向玩家（期间锤有攻击判定，威力约460），之后上空出现巨大的毒球，命中后玩家会陷入中毒状态，一般只要往BOSS身边走去即可回避。

巨锤前铲：把大锤垂直砸向前方地面，然后两手向前推一段距离，威力不高，惟一注意的是不要开DS走过去，因为DS受伤不硬直，而前铲又为多段攻击，之前的BOSS也有相同情况，所以……你懂的。

旋转脚踢：以大锤为重心进行原地旋转，将附近玩家踢飞，攻击范围不大，其结束后有一段小硬直，可以上前进攻。

愤怒：身体周围冒出蓝色光柱，会对靠近的玩家造成伤害，范围很窄，若果是弓箭手可以离开一点点继续用弓箭攻击。

车轮攻击：多为愤怒之后才会施展的攻击。垂直旋转将自身变成车轮，来回奔走四圈，期间会朝玩家撞去，最好的回避方法是不断原地旋转，等其靠近时迅速左右跳跃冲刺。攻击结束后BOSS会进入一小段的昏迷状态，这时上前攻击吧。

难度较低的BOSS战。梅尼雅弱点是头部，虽然行动十分灵活，但攻击范围很短，抗眩晕能力很差，只要玩家提升武器的眩晕效果，例如安装卡片“**スタンアップ**Lv3”用弓箭手往往几次火箭散射就能将其击晕。惟一像样的招式只有车轮攻击，只要多试几次就能掌握其规律。职业方面除铁锤匠之外都可以考虑（因为铁锤匠冲刺较短，有时候难以回避车轮攻击）。另外最好带上抗麻痹药，避免麻痹后毫无反抗之力。

7-4 女巨人フェニア

BOSS：芙尼雅（フェニア）

重锤击：向玩家快速垂直挥锤，威力高（过千），但之后有一段极长的收招时间，看准时机回避后是大好的进攻机会。

翻滚3连锤击：用锤砸地后，垂直翻滚再继续砸锤，连续3次，命中率同样较低，左右回避即可。

锤击：双手举起锤跳起并砸向地面（效果音为“嘿”），只有1次，速度较快，应及时左右回避。

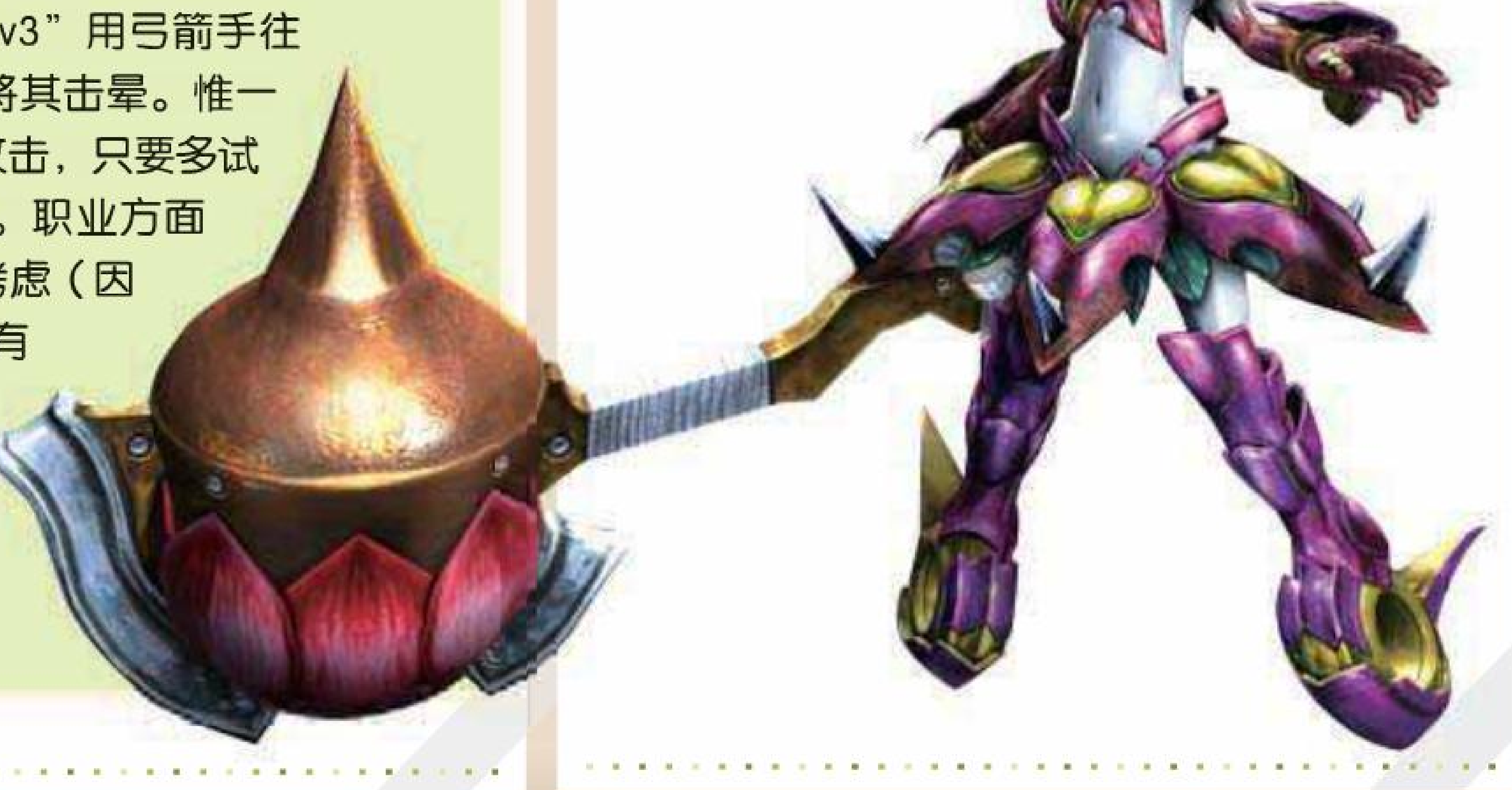
水柱锤击：双手举起锤跳起并砸向地面（效果音为“哈”），一定几率使玩家眩晕，同时周围爆发水柱，玩家命中水柱后会进入疲劳状态。其使出后要留意其周围地面，躲开水柱的喷发范围，否则进入疲劳状态后，难以回避芙尼雅后续的旋转攻击。

巨锤前铲：把大锤垂直砸向前方地面，然后两手向前推一段距离，性能与梅尼雅完全一样。

旋转脚踢：以大锤为重心进行原地旋转，将附近玩家踢飞，性能与梅尼雅完全一样。

旋转攻击：双手持大锤不断旋转，然后逼向玩家，威力一般（约750），期间玩家会被缓缓吸向BOSS，需要不断奔跑来回避，如果玩家因水柱锤击进入疲劳状态，就很难保证不被打到了。由于是多段攻击，注意不要开DS上前拼血。

芙尼雅的行动模式与梅尼雅基本相似，弱点同样是头部，没有远程技能，不过近战时出手更快，而且招式之间的准备动作差距不大，给玩家进攻时带来风险。不过同样抗打能力差，因此一般采用与对策梅尼雅相同的卡片搭配即可。而药品方面要准备抗疲劳药“**ロ–ヤルゼリ–**”。否则水柱锤击+旋转攻击就会成为她的最大武器。



7-5 グラストヘイムの巨人

3个丘之巨人首领分别位于5区（1只）、6区（2只），都有丘之巨人跟随，打法就不再描述了。留意5区有带麻痹属性攻击的黑怪鸟，而6区有幽灵剑士。

7-6 有闲ラプソディ-9

目标是毒蘑菇和火蘑菇，主要位于4区和5区，均有1只丘之巨人首领干扰玩家。鉴于毒蘑菇和火蘑菇的中毒和火伤效果，把“超回复”的卡片带上会方便许多。由于此时已经属于中后端的流程，怪物出的卡片一般都比较好，加上怪物种类较多，玩家有空的话不妨多刷刷。完成之后裁缝屋开放新防具。

7-7 トール火山扫讨战

BOSS：大炎狼

BOSS位于9区，一路上都是炎之巨人以及一些火属性怪。大炎狼的打法与之前完全一样，但身边跟随的火狼进一步增加，因此推荐怪物越多越生存能力越强的剑士。至于远程方面，有把握的同学也可以选择弓箭手，在半空用火箭散射攻击BOSS后，SP满时即可在地面开启DS，用火箭散射攻击BOSS同时随便群杀火狼。

7-8 フニトビョルグ扫讨战

目标是狂暴大脚熊，打法依旧。留意4区有一处锁定区域，其中的怪物由4个冰之巨人以及一只冰之巨人首领组成，推荐之前蓄积SP，在这里用DS一次性解决。

7-9 グラストヘイム扫讨战

有点“挂羊头卖狗肉”的任务，看任务面板只是要求消灭1只炎之巨人首领和1只霜之巨人首领，但在前往目标所在的8区，到处都是各种属性的巨人，而且8区等待玩家的目标怪物中，还附送一只丘之巨人首领。推荐玩家安装卡片技能“スダンアップLv3”，然后用重攻击快速将巨人打硬直，然后挑空再打下来，可以顺便将附近的其他巨人一起打硬直，如此循环，只要掌握打法，基本再多都是一样，

7-10 丘の巨人の姊妹

BOSS：梅尼雅+芙尼雅

两BOSS的基本行动方式玩家可以参考7-3与7-4。由于两BOSS同时上场，自然对玩家的节奏造成影响，但两BOSS的血量明显比各自出场时要少，所以难度并不大，推荐策略为逐一消灭，避免两BOSS同时愤怒，一位使用车轮攻击，一位使用旋转攻击就悲催了。这里应优先攻击梅尼雅，由于芙尼雅没有远距离攻击，加上移动速度慢，因此她也只能慢慢地追着玩家到处跑，等消灭梅尼雅后再解决芙尼雅。卡片方面和之前一样，以提高眩晕的“スダンアップLv3”为核心。推荐使用弓箭手，配合火箭散射很快就可以将他们击晕，同时利用弓箭手灵活的机动性，在与梅尼雅战斗时也能够顾及躲避芙尼雅的进攻。

Chapter8

8-1 月下の夜想谭

目标的黑狼位于6区和8区，由于通常数目非常多，用弓手或魔法师等远程职业会非常痛苦，注意8区还有霜之巨人首领前来搅局。建议使用剑士或圣职者，还要带上抗麻痹药。另外路上有大量的霜之巨人，但并非锁定区域，玩家可以根据需要选择是否无视。

8-2 炎中の圆舞谭

任务目标的火蝎子虽然十分密集，但一般只要跳上半空攻击它们的尾巴即可。由于数量众多，因此蓄积SP很快，蓄满后开启DS清场即可。

8-3 有闲ラプソディ–10

BOSS：兽人英雄

一路上的怪都是以各种兽人为主，玩家也可以接此刷刷兽人系列的卡片。兽人英雄位于8区，虽然攻击模式依旧，但身边的兽人战士长几乎源源不断，平时可以先打兽人战士长，等SP蓄得差不多就去打兽人英雄，再开DS进行群杀血拼。

8-4 脂が乘った石龙子

BOSS：伞蜥蜴

相比5–5时的伞蜥蜴新增了两头冥奇兽，因为杀了也会很快刷新，所以除防中毒外玩家还要做好麻痹预防措施，冥奇兽打法依旧，建议集中攻击头部，可以避免其断开两半，否则场面只会更难控制。

8-5 ミ–ナの赠り物

BOSS：戈兰德尔

在前往3区BOSS所在地区，2区有不少兔巫师可以为玩家补充SP，5–9对战戈兰德尔的基础上加入大量的苍蝇骚扰玩家，整体打法相同，但HP与攻击力都提升了不少，而且苍蝇骚玩家空中攻势带来了不少干扰，如果玩家使用的是剑士，可以安装含技能“インデュア”的卡片（专用技能），一定程度可以防止苍蝇在玩家起跳是攻击导致倒地。如果要效率的话，还是推荐弓箭手或刺客吧，但要注意好躲避苍蝇。

8-6 死を食らう风

BOSS：大怪鸟亚种、大怪鸟

先消灭亚种大怪鸟，再消灭普通大怪鸟的车轮战，由于并无特别的强化，且打法完全相同，因此并无太大难度，习惯吃HP药的玩家在第二场战斗开始前管理好HP药的数量即可。

8-7 奇兽ホワイト！

BOSS：毒蜥蜴×2

虽然本任务要求消灭两头毒蜥蜴，但由于非同时战斗，因此同样不难，毒蜥蜴愤怒时毒刺的攻击范围变得非常广，一定要多靠近其身边躲避，另外还要做好防毒措施，推荐安装卡片技能“超回复”或“ヒャハニ–ルスキン”。两头毒蜥蜴分别位于6、8区，路上有守护者和奇兽的组合部队，要多利用DS来快速解决。

8-8 リンデ・リンデ2

30个的兽人战士长分布在6、7、8区，其中7、8区有奇兽以及冥奇兽，进去前一定要吃上抗麻痹药，否则麻痹后可能会被兽人战士长们直接围殴致死。另外其他区域的野怪在血量方面也有明显的提高，由于出的卡片大多十分实用，而且武器也十分不错，不妨多刷刷。至于本关选择职业方面，无论考虑效率还是安全性，剑士都是不二之选。

8-9 铁の森の子たち

BOSS：大冰狼、大炎狼

先大冰狼、后大炎狼的BOSS战，由于非同时对战，所以只要控制好剩余的HP药数量就没有什么难度了，不过其中大炎狼的体力和攻击力都大幅上升。另外身上准备好抗冻结药、并安装“超回复”卡片可以免受冻结以及火伤的煎熬。职业方面近程推荐剑士或圣职者、远程则推荐弓箭手，多利用他们身边的狼来补充SP，之后再开启DS上前与BOSS血拼。

8-10 死斗、最果ての砦

BOSS：默克卡威（モックルカ-ルヴィ）

摇头： 左右摇头，头部与手部均有攻击判定，威力1500左右，一般只要快速到其颈部盔甲附近即可完全回避。

倒地： 被玩家攻击受到一定伤害后倒地，但倒地前会仰头，头部落下时有攻击判定，威力差不多有2000，所以其仰头时尽量不要贴近头部。

扫击： 用左手或右手往地面扫，如果玩家在半空的话完全可以无视。

钻地： 头部插入地面，一段时间后再抬头。期间头部有攻击判定，但只要保持一段小距离，就可以继续攻击。

站起： 一般在画面左下出现白色提示时才会出现，这时BOSS两手被电链扯起来，随后扑向地面，威力自然不用说，但整个过程非常慢，而且在其完全坐在地面前，玩家是无法跳上头部的，注意该BOSS最后一定会扑在地面上，不要被压到即可。

第3个守门关，默克卡威（モックルカ-ルヴィ）的移动乃至攻击速度奇慢无比，但正因如此玩家往往会在攻击时疏忽大意，被一击打个半死。推荐攻击位置是正对BOSS面部的左侧，当其准备左右摇头时，可以立即冲刺到其颈部的盲点，而且颈部虽然不是弱点，但依然可以给予伤害，所以即使其摇头期间都不会影响玩家的输出。近战方面推荐职业时刺客，借助高攻击频率集中其头部，效果相当好。而远程方面弓箭手和魔法师都十分方便，弓箭手空中不断对头部进行火箭散射，而魔法师更可以长期位于颈部使用暴风雪攻击其头部。卡片方面就无需作太多行动辅佐了，1张“超回复”或AP回复上升类卡片保证可以长时间停留在半空，其余全部集中提高攻击力，否则效率会非常低。其中“バ-サ-ク”技能的卡片可以大幅提升HP与攻击，尽管会削减防御力，但一路提升之后，其血量也能保证BOSS无法秒杀自己，损失的HP借助DS快速补充即可，连HP药都能省下来。

Chapter9

9-1 奇袭、ウ-トガルズ！！

分别消灭1波霜之巨人以及丘之巨人后，两属性的巨人首领就会出现。远程的话可以使用弓箭手，拉开距离后用前○慢慢使巨人群眩晕，只要有1个巨人成功进入眩晕状态，马上将其挑空并用空中○的垂直火箭将其打下来，其撞击会导致地面的巨人出现集体眩晕，如此反复上下撞击就能够快速消灭巨人群，同时又能快速蓄满SP，开启DS进一步输出；而近程的话则依然是剑士，把HP提高后即可把巨人都引到身边，被围攻也没关系（因为被打或防御也会蓄积SP），蓄满后就立即开DS群杀，虽然比较无赖，但却是十分安全的战术，可以安装含有“SP最适化”的卡片，提高DS的持续时间。

9-2 イザヴォル平野防卫战

打法和9-1相同，尽量集中一起开DS消灭，因为要求20分钟刷100个巨人，所以在时间上有点紧张，武器方面攻击不要太低，不然开DS效率也不会很高，全部区域的巨人总数刚好100只，每个区域的巨人数目是5的整倍数，如果发现清完一区后，任务状态中显示消灭巨人数目不符合，那可能是该区域还有巨人尚未找出来。

9-3 フニトビョルグ防卫战

依然是刷巨人，流程除巨人分布外与9-2基本一致，但注意这里一定要带上抗冻结药，否则很容易死。另外一定要先聚怪再杀怪，否则发现有落单的话时间可能会不够。

9-4 ト-ル火山防卫战

最后一个“百人刷”任务，但炎之巨人的攻击力非常高，如果剑士要开DS血拼，除提高攻击力与体力外，再推荐安装一张“DSハイリスク”的技能卡片，虽然开启DS时削减HP幅度变大，但回收的HP也变得更多，群杀时及时遇上炎之巨人的多段撞击，也能迅速补充损失的HP。

9-5 决战、百夜の广场

BOSS：梅尼雅+芙尼雅

任务7-10的强化版，两BOSS攻击力全面强化，战术与之前无异，依然先梅尼雅后芙尼雅，但攻击梅尼雅时要更加积极，否则其使出车轮攻击时难免有死伤。

9-6 决战、巨人の溶岩炉

BOSS：史尔特（スルト）

挥臂横扫：手臂从左往右挥向玩家，速度并不快，但威力十分高，而且由于体型庞大，在岸上根本无处可逃，但可以通过连续跳跃到高空予以回避。

挥臂纵击：相对于横扫的纵向挥臂攻击，瞄准玩家后有一段攻击时间，玩家快速往BOSS身后冲刺过去即可。

连续锤击：手变成大锤向岸上连续3次锤击，威力极大，但只要在熔岩半空，并且靠近其背后就可以无视了。

剑斩：两手变成大剑左右挥斩，对策同挥臂纵击，但注意挥剑时手臂同样有攻击判定。

熔岩喷发：双手蓄力后拍打地面，之后熔岩处开始出现火花，会对半空中进行攻击的玩家造成伤害，之后还会随机喷发岩浆，岩浆判定高度很大，要尽量往其头部回避。

熔岩横扫：两手插向荣阳，自身旋转的同时，两手扬起岩浆，呈圆环装的熔岩攻击，威力极大，最好的回避方法是停留在BOSS头部附近、或者直接上岸。

本关的BOSS是火焰巨人史尔特，基本要求玩家在中央的熔岩半空不断跳跃来攻击其身体，加上他的攻击与区域的熔岩均会使玩家进入火伤状态，所以AP回复类与HP回复类都是必要的技能，最好用的卡片依然是伞蜥蜴的“超回复”，如果没有的玩家就要准备好“HP回复力向上”与“AP回复力向上”这两类卡片了。只要长时间位于半空，BOSS绝大部分攻击都会变得毫无意义。另外该BOSS的弱点位于腰部两侧的“赘肉”位置，攻击其余地方伤害都很差；而近战方面剑推荐用刺客集中攻击其弱点，远程方面则推荐弓手。注意“赘肉”下面就是熔岩，当期使用熔岩喷发时就要适当回避，整体进攻思路是平时往其身体其他部位随便打打，意在蓄积SP，蓄满后立即开启DS移动到其“赘肉”位置不断攻击。玩家尽量要在其背后与腰间游走，否则很容易被他的挥臂锤击与熔岩横扫“无心插柳”。

9-7 决战、极寒の见张り台

BOSS：赫鲁格尼乐

这次需要直接击倒BOSS赫鲁格尼乐了，而不是击退，这里BOSS的HP非常多，即使用弓箭手狂打背也要花上许多时间。BOSS的行动方式以及玩家的对策与6–10完全相同，如果在之前的关卡长期刷素材的玩家相信会觉得本关十分轻松（只是太费时罢了）。

9-8 ラグナロク オデッセイ

BOSS：乌特迦尔萨·洛奇（ウ–トガルザ·ロキ）

能量球：双翼合拢并向前方放出巨大的能量球，推荐跳上高空或靠近BOSS脚底的方式来回避，注意两翼合拢时同样有攻击判定。

水柱：左手缓缓举起后连续放出3个水柱，带疲劳效果。无法通过跳上半空躲避，只能通过冲刺来回避，当其左手出现举起动作时，玩家就要开始连续左右回避来脱离地面的水柱范围了。

镭射光：两翼发光后向发射激光，正中央是攻击盲点，很好回避。

低空滑翔：空中翻滚后向低空进行滑翔攻击，威力虽大，但只要飞上半空就能够完全回避。当BOSS空中翻滚时就要注意了。

散播种子：在半空一边飞翔一边向地面洒下带火伤效果的种子，由于准备动作与低空滑翔相似，很容易会让玩家判断错误，不过由于飞行速度不快，察觉时可根据当时玩家的身处位置选择继续往更高躲避或者左右躲避。

追踪弹：两翼的眼睛放出多个追踪光弹，准备动作与镭射光略有不同，较容易区分，追踪弹对空追踪力极强，开启DS连续冲刺的话还好说，没有开DS的话可能难以回避，但若玩家在地面的话，只需一直奔跑就能够全部躲开，所以看见其准备动作时

可以考虑急下降后再回避。另外避免连续伤害，被击中后切勿受身。

旋转：身体进行360度旋转，会将玩家向外吹开，靠近的玩家会造成吹飞伤害，会有小幅度的准备动作，及时向上方跳跃离开其身体范围可回避。

毒粉&麻痹粉：拍打左翼散出中毒属性的粉末，拍打右翼散出麻痹属性的粉末，威力一般，但由于粉末一定时间内会停留在半空，如果玩家在地面被此攻击命中，可能会难以脱身，攻击前会摆起翅膀，此时快速跳上半空或绕道其背后可回避。

力场：受到一定伤害后眼睛颜色变化，同时周围出现大的范围力场将靠近玩家吹飞，伤害较少，离开其一定范围可回避。

地狱火：缓缓飞到场景中央，然后在飞上半空，咏唱一段时间后朝地面放出地狱火，威力大概20000左右（没错，直接秒杀），因此咏唱期间玩家就要非常半空避免碰到稍后的地狱火。注意地狱火外围较高、中间较低，所以不要理中间太远，但BOSS在半空准备施放的瞬间会将他脚底的玩家打向地下，所以也不要太靠近BOSS，若不行被拍打到地面，起身时应立即用跳跃离开地狱火，否则会被秒。地狱火出现期间BOSS还会使用追踪弹和水柱，所以即使地狱火消失玩家也不能松懈，做好回避工作。

作为最终BOSS，洛奇的攻击方式非常丰富，不过还好每一招都有完全回避的对策，所以玩家只要熟记上述的行动方式，战斗就会变得十分轻松。作战思路为先“回避后攻击”，能量球、镭射光、力场这几种攻击结束后都存在盲点或一段时间的硬直。而地狱火施展前的准备时间非常长，玩家可以把握机会尽可能地给予更多伤害。除了留意中毒与麻痹效果外，还要留意水柱的疲劳属性攻击，如果没有增强疲劳耐性的卡片，就要带上“ロ-ヤルゼリ-”已策安全。另外提高AP回复速度的卡片也是必不可少的，只要长时间浮空就不用担心地狱火了。至于攻击方面、由于洛奇防御并不高，这类卡片适当即可。

玩后感

完成9-8后，总部的队员与卡普拉会全部迁往酒场等待玩家，和アデイルス对话并选择“酒宴を始める”后就可以观看Ending动画。可以按START快速跳过，通关后返回游戏主菜单，就会新增“クレジット”选项，可以重新观看通关影响。

文 胧月&宇宙 美编 咕噜

作为《幻想水浒传》的续作，本作以“穿越”为主题展开，为了打倒无限周期性复活的怪物，108星又在架空的舞台上璀璨生辉。本篇攻略包含系统详解、流程解析和108星同伴的加入方法，希望能帮助各位玩家顺利通关。

光环视频收录 POCKET HALO

幻想水浒传 交织百年之时

幻想水浒传 纺がれし百年の时

PSP

Konami	RPG	日版	2012年2月9日
1人	5980日元	无对应周边	
相关报道：—			

系统解说

本据地设施介绍

母屋

开放时期：本据地初次建成后

能够确认游戏中的四项记录资料，包括魔物图鉴、音乐图鉴、动画鉴赏和约束石版，约束石版用以显示加入我方的108星同伴的资料，包括名字、宿星、传承技等全情报一览。

工房

开放时期：ジ—ノ加入后

工房分为魔石、药、咒石和弓矢4种，这些对战斗都有着重要的支援作用。

工房配方一览

名称	素材
体力回复药	药の花
解毒剂	药の花、百毒草
复活の药	药の花、龙草の叶
气付け药	毒结晶、药の花、痹结晶
气力充实药	元气草
万能药	百毒草、龙草の叶、元气草
火炎の魔石	炎石
冰雪の魔石	冰石
烈风の魔石	风石
光明の魔石	光石
命终の魔石	凶兽の牙
凶刃の魔石	炎石、冰石、风石
蛇蝎の咒石	毒结晶
钝重の咒石	重铁石
辛酸の咒石	兽の胃液
胶着の咒石	痹结晶
愚者の咒石	毒结晶、痹结晶
弱者の咒石	龙草の实、兽の胃液
铁の矢	重铁石
炎の矢	炎石
冰の矢	冰石
毒矢	毒结晶
致命の矢	凶兽の牙
光の矢	光石

厨房

开放时期：本据地初次建成后

第一天在这里吃完晚饭可于第二天获得能力值加成，因此在前往新的冒险地点前务必要在这儿“搓”一顿。带上同伴一起吃饭还能增加彼此的友好度，令连携攻击的威力得以提升。

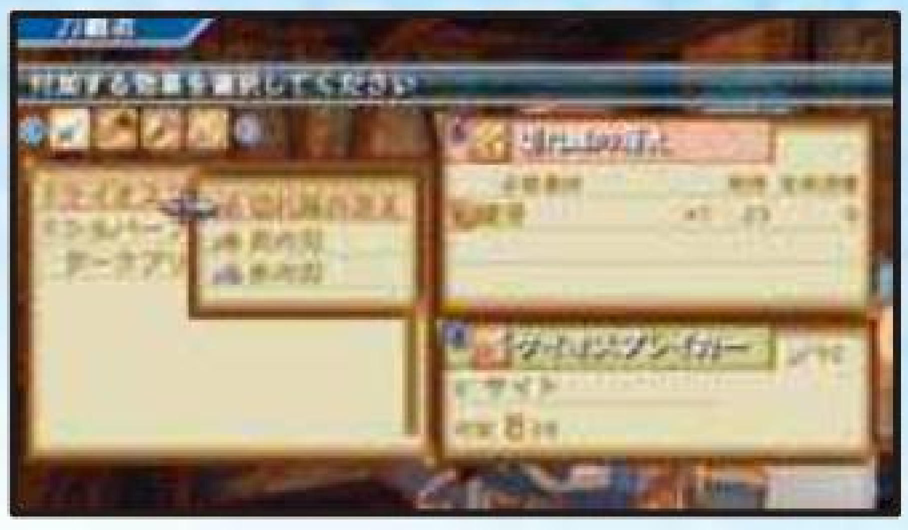
料理配方一览

名称	素材	效果
妖精のス–プ	–	贤さ+20%
森のサラダ	ペリエ菜、オロスク芋	贤さ+20%、最大HP+10%
隐者のサンド	ペリエ菜、トルマリ–麦、シダスワラビ	贤さ+20%、丈夫さ+10%、器用さ+10%
盗贼のシチュ–	ペリエ菜、シダスワラビ、アピロ瓜	贤さ+20%、すばやさ+10%、器用さ+10%
僧侣のちまき	ペリエ菜、オロスク芋、トルマリ–麦	贤さ+20%、最大HP+10%、丈夫さ+10%
女王のポトフ	ペリエ菜、シダスワラビ、王宫レタス	贤さ+20%、最大HP+10%、器用さ+10%
战士の烧肉	黑モモ肉	强さ+20%
巨人のハム	黑モモ肉、まだらバラ肉	强さ+20%、丈夫さ+10%
忍者の肉团子	黑モモ肉、红ムネ肉、千年干し肉	强さ+20%、最大HP+10%、すばやさ+10%
狩人の唐扬げ	黑モモ肉、红ムネ肉、上质もち肉	强さ+20%、最大HP+10%、器用さ+10%
骑士のフライ	黑モモ肉、まだらバラ肉、千年干し肉	强さ+20%、丈夫さ+10%、すばやさ+10%
王のステ–キ	黑モモ肉、上质もち肉、凶兽の肉	强さ+20%、最大HP+20%、器用さ+10%

锻冶

开发时期：ノデリ加入后

能够运用素材加工武器、铠甲和指轮，令原先的武器具备新的属性，或提升铠甲在某一方面的防御效果，指轮通过加工则可以直接给予角色以能力加成。



刀锻冶

名称	素材	效果
切れ味の冴え	硬牙	提升武器威力
炎の刃	炎石	武器变为炎属性
冰の刃	冰石	武器变为冰属性
毒の刃	毒结晶	武器变为毒属性
致命の刃	凶兽の牙	提升武器的会心率
光の刃	光石	武器变为光属性

铠锻冶

名称	素材	效果
铠の硬化	硬牙	提升铠甲防御力
防寒铠	冰石	提升铠甲冰耐性
防火铠	炎石	提升铠甲炎耐性
防毒铠	毒结晶	提升铠甲毒耐性
マヒ封じの铠	痹结晶	提升铠甲麻痹耐性
光の铠	光石	提升铠甲暗耐性

指轮细工

名称	素材	效果
守りの研磨	サファイア	提升丈夫さ
巧みの研磨	ガ–ネット	提升器用さ
聪明の研磨	ペリドット	提升贤さ
疾风の研磨	エメラルド	提升すばやさ
体力の研磨	オパ–ル	HP自动回复
力の研磨	ルビ–	提升强さ

ダンジョン

开放时期：ニド 加入后

在迷宫中设置陷阱，以捕获怪物来获得各种道具。虽然每次捕获的成果是完全随机的，但通过对该设施投入资金的增多，怪物的捕捉率和道具入手率都能上升。

买取屋

开放时期：ウツツエ加入后

将不需要的武具、素材、道具等卖掉，以换取金钱。也可以在此购买自己需要的道具，流程的进行程度越高，出售的道具种类越多，质量也越好。

ハンティング

开放时期：リュセリ加入后

讨伐怪物的设施，按照对应的课题在限定时间内打倒怪物，就能获得一定的报酬。通过的课题可以再度挑战，但是报酬无法重复获得。课题的数量会根据流程的推进而逐渐增加。

战斗介绍

战斗菜单

选项	作用
いっしょに	设定了连携的同伴进行同时攻击
攻击	使用武器进行物理攻击
技	发动角色已习得的技能
传承	当角色间有师徒关系时才会出现
职业固有指令	比如大防御、反击等特殊指令，只有特定的职业才能习得
防御	减轻来自敌人的攻击伤害
作战	确认全员状态、变更装备、设定连携。只有当前行动的角色才能立刻更换装备
逃走	逃出战斗
リトライ	回到BOSS战前的对话事件部分
气力	当前气力，部分攻击和技能的使用都需要消耗它，不够时无法发动
HP	角色的生命值，到0后角色死亡

敏捷度和行动顺序

战斗中，敌我双方的行动顺序由各自的敏捷度（すばやさ）决定，基本上敏捷度数值越高的角色行动越快，而战斗越持久，拉开的行动次数差也越多。注意异常状态有可能导致敏捷度的升降，并且在敌我能力差较大的情况下，能力值高的一方有可能连续多次攻击。

经验值奖励

在打倒敌人的时候满足一定条件，即可获得额外的经验值加成，如无伤战斗、同时打倒2～6个敌人，完成2～6连携、以尽可能少的行动次数胜利、以特定职业完成最后一击、用反击获胜以及利用异常状态赢得胜利。其中倍率最高的是我方完成6连携，可获得双倍经验值。

角色能力

角色能力包括强さ、丈夫さ、贤さ、すばやさ、器用さ5项，在前文的厨房部分大家已经注意到了料理对这5项数值的影响，强さ相当于力量，影响角色的物理攻击；丈夫さ影响角色对物理攻击的防御力；贤さ相当于智力，影响魔术和咒术的伤害量，并且数值越高，药术的回复量也越大；すばやさ为敏捷度，影响行动顺序的先后和频率；器用さ影响音乐的效果、回避率和会心几率。

队伍的编成

当加入我方的战斗型角色超过6人时，就能通过パ－ティ编成来选择6人上场（其他坐板凳）。除了强制出击的角色外都可自由选择，不过拥有回复能力的イリア是早中期的必备队员。此外要注意像魔术师、药使い这类不耐打的职业尽量放在后列，当角色增多，想提升新角色的等级时，可以让老队员在前面当盾牌，帮忙刷经验。

副职业

在厨房中两名特定角色的好感度积累到一定程度以上时，会发生固定剧情，令角色习得副职业，这样就能在两个职业间切换使用。部分同伴固定无法习得副职业。

师徒传承

在流程中运用时代树的力量返回100年前或200年前，能够与过去的英雄相遇。这时将他们编入队伍，在连携设定中与我方角色形成“师弟关系”，就能把技能过继给徒弟一方。具体方法为，在战斗中让师父一方选择战斗指令“传承”，这样徒弟一方就能慢慢积累对该招的“习得度”，数值满100%后便可学会技能，之后即便老英雄离队、解除了师徒关系，也照样可以使用强力技能了。

流程攻略

序章

距今大约100年前，传说中的英雄协力扫清了威胁地面世界的怪物。然而危机并没有就此离去，传说每隔100年，该怪物就会周期性地复活，不敢懈怠的英雄们也将自己的剑术和魔法代代相传，而我们的主人公，便是其中一位英雄的后人。从小接受母亲的剑术教育，主人公也立志像先祖一样击退即将复苏的怪物，守卫世界上的人们。

テルベの里

开场剧情结束直接进入一场杂兵战，习得游戏的基本战斗方法。杂兵共有两只，攻击力颇高，可以让ミュラ防守，主人公进攻。战斗结束后继续看剧情，随后切换至テルベの里的鸟瞰图。将村中的建筑全部进去一遍，然后前往左上角的生屋，发生剧情。

得知与圣皇国发生摩擦后，返回村庄地图，从出口处向湖南の谷移动。

湖南の谷～东方街道

湖南の谷作为第一个迷宫，地形很小，其中有两处敌人，会不断刷出，不必纠缠，从南边的出口走到世界地图，进入东方街道。进入街道发生剧情，随后是百年怪物的二连战，依然是注意脆弱的ミュラ不要死掉。如果感到打不过，可以选择“リトライ”退出战斗去练练级。

湖の遗迹～湖の砦（100年前）

剧情过后向桥的方向移动，发生剧情。众人被困在遗迹中，这时一个叫作ゼフォン的少年出现在他们面前，让时间倒退了100年，遇到过去的英雄トルワド，トルワド加入，他的能力很强，可在其帮助下快速打敌人刷经验。这之后玩家就可以随时从时代树前往100年前的湖の砦了，不过无法把过去的人带到未来，在过去世界中的活动范围也仅仅局限于时代树周围。

湖南の谷（100年前）~本据地

从地图的南边进入100年前的湖南の谷，在队伍编成中将トルワド与主人公设定成师徒关系，然后与トルワド一起战斗，在战斗中选择“传承”指令，提高主人公的技能习得度，100%后即可学会新剑技“贰之型・波”。之后トルワド离开队伍，来到地图西边触碰时代树，主人公一行返回了现代。原先的湖の遗迹变成了湖の砦，湖の砦从此可作为本据地使用，不过此时只能使用它的厨房功能。前往工房可获得30个火炎の魔石。

湖南の谷~テルベの里

向湖南の谷移动，遭遇百年怪物的三连战。这时主人公已经学会了“贰之型・波”，可轻松将其击破。然而这时呈现在众人眼前的却是故乡テルベの里的残垣断壁，到湖の砦与ゼフォン对话，获得“时代树の苗木”。

为了复兴故乡，一行人再度通过时代树返回100年前，将“时代树の苗木”交给トルワド。接着再次利用时代树回到现代，前往テルベの里。进入テルベの里发生剧情，然后从出口往外走，继续触发剧情。与头领对话完获得“时代树の苗木”，イリア加入队伍。

シュラ-ト

通过东方街道的南边出口到达シュラ-ト，先进入各个建筑物对话一遍，前往町厅舍与町长对话，中途デュ-カス出现，与其发生剧情后，被强制带到圣都タクシス。注意一旦触发了町长对话剧情就必然会被强制带走，所以购物请在此之前完成。

圣都タクシス

到达圣都后前往森罗宫，与圣皇レネフェリアス对话。剧情结束后主人公与マキア单挑，此战是剧情上必败的，玩家无需挂心。打完后继续触发剧情，与デュ-カス分道扬镳。前往城中的各个民家全部对话一遍，怪物再度出现。这里又是二连战，注意テラスカカウエ的HP很高，先不要在它身上浪费火力，优先干掉另外两个，将其留到最后收拾。テラスクリュメラ是冰属性，ミュラ的魔法弹能很快将其消灭。击破后发生剧情，返回シュラ-ト。

シュラ-ト~ルシル平原~ルシル平原（100年前）

前往町厅舍，デュ-カス加入队伍，记得给他更新一下装备。出城来到世界地图，就可以看到新地区ルシル平原了。前往平原却没有找到想要的药草，这时只能返回100年前的ルシル平原，以寻找令草药复活的线索。

回到100年前，与トルワド和ロルフ对话，将“时代树の苗木”交给ロルフ。这之后就可以返回现代的ルシル平原了，不过由于在即将前往的100年前ルシル平原上有ミュラ和イリア的支线任务，建议先准备好体力回复药和火炎の魔石。

利用时代树到达100年前的ルシル平原，剧情过后ロルフ和ム-イ-加入队伍。这时ロルフ和ミュラ、ム-イ-和イリア会分别成为师徒关系，可使用传承来习得他们的技能。接下来需要给药草播种，不过草原上的牙兔会进行阻挠，先把它们都消灭掉（一共三处）。由于打倒它们后会强制返回现代，所以一定事先传承好。

シュラ-ト～ラロスの森～オロスク村～ラロスの森

前往町厅舍与头领对话，剧情过后ニド加入我方，这以后本据地就可以生产体力回复药了。接下来要前往オロスク村，在上路之前先去一趟本据地，预约生产体力回复药。

进入ラロスの森发生剧情，与两名朱キ斧的拳法家交战，完毕后从森林的西边出来，前往オロスク村。进入村子与村民和朱キ斧成员对话，进入宿屋，与ビョルン相遇并对话。然后返回出口与デュ-カス汇合，前往ラロスの森。一直走到森林的中央，与メアメイ发生剧情。剧情过后再一直往前走，可到达メアメイ的家。在家门前发生剧情，ノデリ加入我方，本据地的刀锻冶功能开启。从森林出来后，新区域オロスク山开放。

オロスク山～岩山の洞窟～オルクス村

观看ボ-ルドン与怪物作战的剧情，之后他会加入队伍。从オロスク山的北边即可进入洞窟，剧情后与朱キ斧的拳法家和魔术师战斗，他们很耐打，ミュラ的“精灵の戏れ”能有比较好的压制效果。打败他们后沿着狭窄的道路一直往前，到达牢房，救出被困的村民。继续往前，与ア-ロン一行相遇，剧情完毕后触发BOSS战。该BOSSテラスデグラ-ゴ使用全体攻击，如果之前イリア传承了全体回复技，就无需担心回复跟不上；万一没有传承，就只能给每名角色进行单体回复硬扛。战斗方法是让主人公、ミュラ和イリア组成连携，用デルベの里魂的效果提升敏捷，这样主人公的攻击频率和イリア的回复效率都会提升。好在BOSS的HP不多，用高威力的进攻技快速解决战斗吧。战斗胜利后强制移动到オルクス村。

到达村子后与ボ-ルドン对话，然后在出村时与ビョルン对话，结束后他加入我方，本据地的厨房追加肉料理。

エパト桥～ワイバ-ンの巣

往桥的中央移动，发现道路被石头堵死，往左走可遇到ユディエラ，对话后其加入我方，本据地追加铠甲锻冶功能。返回中央发生剧情，从北边到达世界地图，走向ワイバ-ンの巣。来到ワイバ-ンの巣的主人公一行遭到ワイバ-ン的袭击，由于当前无法将它们打倒，所以众人决定返回100年前斩草除根。

前往100年前的ルシル平原，与ム-イ-对话，将“时代树の苗木”交给他。回到现代后，先前往ラロスの森找到メアメイ的家，对话后メアメイ加入我方。

エパト桥（100年前）～ワイバ-ンの巣

为了寻找一起打败ワイバ-ン的战士，一行人来到100年前的エパト桥，与バダムハタム对话，将“时代树の苗木”交给他。再次返回现代，前往ワイバ-ンの巣。从ワイバ-ンの巣返回100年前，与之前对话过的バダムハタム和ヨフ-ル合流，两人加入队伍。向着地图的东边一直走，在最深处遇到ワイバ-ン的BOSS。BOSS的全体攻击很麻烦，可让メアメイ使用“梦幻の小夜曲”，将BOSS的火力都吸引到皮糙肉厚的バダムハタム身上。击破BOSS后进入巢穴最深处，发生剧情，之后バダムハタム离队。利用时代树返回现代，前往エパト桥。堵住桥的巨石已经消失，从西边即可到达世界地图，前往フェアビ-ク。

フェアビ-ク

抵达フェアビ–ク，デュ–カス会暂时离队，在城内调查全部设施之后，返回宿屋・西跟デュ–カス汇合。剧情后离开フェアビ–ク，出现新地图ヒオニ山。

ヒオニ山

在ヒオニ山遇到リュセリ。听リュセリ讲述了这里的过去后，再往前走发生剧情，然后自动返回大地图。前往ワイバ–ンの巢。利用之前在这里中下的时代树返回圣皇历200年。前往之前打倒BOSS的洞穴里找到バダンハタン，将时代树之苗木交给他让他种植到ヒオニ山。回去圣皇历300年的ヒオニ山之后发现，时代树已经种植出来了。不用进去，先往北走进入第二个区域，在之前的村庄中找到リュセリ跟她对话，デュ–カス会先离队。

这时去接触时代树，拿到时代树的木苗后直接回到过去的ヒオニ山。从时代树的位置往西走进入ヒオニ村发生剧情。リュセリ和ヘイドレク加入队伍。其中，同为拳法家的ヘイドレク能够给ボ–ルドン传授技能“神仙一击”，而リュセリ和ミュラ、イリア可以组成连携“美少女3人组”。

从时代树往南走会发生剧情战斗，圣皇军剑兵×2+圣皇军魔术师。其中魔术师会使用全体冰属性的魔法攻击，不过防御力较弱，建议让ヘイドレク传授技能的同时将魔术师优先击破。往东南方的窄道走还会遇到一次剧情战斗，在这之前务必让ヘイドレク习得“神仙一击”，否则之后没有机会学到这个技能了。这场剧情战斗较之前阵容追加了圣皇军的士官长。同样优先击破魔术师，然后到士官长，最后才对付两个剑兵。胜利后进入剧情回到现代，再次进入ヒオニ村，跟全部村民对话后，走进村子北边的冰墙。ヘイドレク会将冰墙敲碎，出现通往冰结洞的道路。

冰结洞

进入冰结洞后马上迎来杂兵战，配置是朱キ斧拳法家×2、朱キ斧魔术师。魔术师会使用火属性范围攻击，所以同样是优先击破的对象。冰结洞的迷宫分两部分，各4个区域。第一部分有一扇要解谜的门，门的按钮分散在这部分各个区域。假设击破了朱キ斧杂兵的位置是第一个区域，这个区域北边的墙上能找到第一个按钮，然后从西边的路进去来到第二个区域。这个区域内东边的墙壁上能找到两个按钮。从南边的路返回，从第一个区域东北方的路上去来到第三个区域，这个区域东北方有一条弯曲的小道，尽头能找到最后一个按钮，接着从西北方的路进入第四个区域便能将封起来的门打开，进去后メアメイ获得地魔星的传承技能“风の轮舞曲”。

从这个区域东北方前进能进入冰结洞的第二部分，这部分同样有4个区域，不过没有特别的隐藏要素，四处搜索一下即可。从进来的那个区域往南走，进入第二个区域后从东南方的入口进去会触发剧情战斗，进去前要做好充分准备。这场战斗要连续击退两波魔物的袭击，第一波テラスクリュゴナス跟テラスクリュカカ×2，其中テラスクリュカカ会派出其他杂兵。第二波是テラスクリュゴナス×2+テラスクリュメラ×4，只要注意回复都能轻易取胜。战斗结束后进入剧情，返回フェアビ–ク。

进入杂货屋发生剧情，获得“タラシオ肉料理大全”，同时ナジン加入队伍。出现新地图メリスマ平原。

メリスマ平原

进入平原后马上会受到魔物テラスカミエ・タ的袭击，魔物的攻击力很高，但速度不快。比较容易对付，经过一定回合之后魔物会逃跑，按照提示靠近小屋即可触发剧情。随后，メリスマ平原因为被刚刚的怪物堵住去路，暂时无法前进，只能先返回大地图。ウッシェ加入成为伙伴，本据地的咒石工房和买取屋可以使用了。同时出现新地图ヒオニ山西部。

ヒオニ山西部

这个地图有很多有高低差的道路，先向南走进入第二个区域，然后绕过这个区域从西北方的入口进入第三个区域。走到这个区域的西南方，靠近小屋后发生剧情，レギウス加入队伍。接着从这个区域的北边离开。来到第四个区域会发生剧情，按照提示从西边的窄道一直深入。走到半路就无法前进了，只能折返。

湖の砦

剧情回来本据地之后，要先到母屋触发剧情，否则无法离开也不能吃晚饭。进入母屋后可以给自己的队伍以及这个本据地起一个名字。名字决定之后选择“うん、これでいい”确认，然后再次出现选项，选择“でも、ちょっと待って”可以在砦里继续准备其他事情，选择“いいよ、始めよう。”便马上离开本据地出发去下一个地方。

シダスの森

穿过メリスマ平原后出现新地点シダスの森，往前走一段距离会发生剧情并进入战斗，敌人有圣皇军枪兵、圣皇军剑兵×2、圣皇军魔术师、圣皇军弓兵。解决掉这批敌人后从东边的出口离开进入大地图，出现新地点グ–グレウォン。进去这个村庄剧情后，オウヤ–和ブ–トウル–ガ加入组织，同时获得“蛇蝎の咒石”20个。此时的队伍限定角色有主人公、ミュラ、レギウス、リュセリ、ブ–トウル–ガ5人。

离开シダスの森之后出现地图トルマリ–，前进到地图中间会发生BOSS战，对手是之前一直都无法消灭的テラスカミエ・タ，战斗力比较强，一招能打出400点以上的伤害，还好并不致命，而且只有单体攻击，让イリア全力回复能保证队伍全员的安全，战斗胜利后シャルフ成为同伴，本据地的食谱增加“隐者のサンド”。

モルティリオン平野

经过シダスの森后来到这个地图，往前直走途中会遇到シェレンドラム，剧情后迎来她跟男主角两人的单挑。男主角推荐等级在LV30左右，直接在附近グ–グレウォン的武器店买把最好的剑即可。シェレンドラム的HP大概在800~900左右，不难对付，就算输了也不会GAME OVER，战斗胜利后シェレンドラム成为伙伴。继续往南走进入废都マルティリオン。进入废都的武具屋触发剧情后离开，出现新地图ホドス村迹地。

ホドス村迹地

进入村迹地后先到断桥，然后到东边的空地都能触发剧情，主人公一行人为了让这个村子避免被60年前的洪水淹没，决定借助时代树的力量。

前往ヒオニ山，利用时代树回去圣皇历200年的ヒオニ村，委托ヘイドレク让他帮我们种植时代树。返回现代的ホドス村。这时候村子中能发现时代树了，利用这棵树回到圣皇历200年的ホドス村，跟村里全部人对话让他们加强防洪堤坝的建设，对话完后进入BOSS战。

作为BOSS的**ブラックバファロ**-并不难对付，攻击力虽高但基本是单体攻击，行动速度也非常慢。推荐等级LV30左右，用商店装备就足以应对这个BOSS了。

再次回到现代的**ホドス**村，在村子的南边发生剧情后跟**モ-ディ**对话，然后触碰时代树一起回到过去，跟**ワフディ**对话后返回现代。剧情后从村子北边的出口离开，出现新地图地下遗迹，**モ-ディ**加入队伍。

地下遗迹

直走穿过两个区域之后，来到B1F，第一个岔道有南北两个方向，往北走尽头会有两个入口，北入口进入B1F（2），而东入口是B1F(3)，这里的墓室很多，从东南角的墓室墙上能找到开关，按下之后打开东边墓室的门，从里面拿到“冰块の**カケラ**”。沿路返回进入B1F(3)，打开“炎の扉”按下尽头的按钮。

返回B1F最初的南北方向的岔道往南走，尽头会来到一个类似大厅的空间，这里会提示有一扇要先通过冰火两扇门才能打开的大门，在这个区域往东走进入B1F(4)。B1F(4)入口附近会看到东北和南方两个岔道，南道能拿到“劫火の**カゲラ**”，能用来解开东北道尽头的“冰の扉”，同样按下“冰の扉”尽头的按钮，B1F的大门就会打开，进去后发生BOSS战。

ゾシオム+テラスベルヴァ×2，身边两只**テラスベルヴァ**可以先不用管，建议先集中火力击倒**ゾシオム**。**ゾシオム**的强度不高，但是会对着我方同一个成员使用连续咒术攻击，挨下他的攻击后该角色通常会染上大量的能力下降状态和沉默异常状态，击败他之后剩下的杂兵就不足为惧了。

战斗胜利后剧情来到废都**マルティリオン**，调查了所有设施之后武具屋的老板**カドモス**会加入成为伙伴，他能够利用冰石给各种武器附加冰属性。

回到100年前的**ホドス**村，将时代树的苗木交给**ワフディ**让他去种植。回到现代的大地图后出现ペリエの森。

ペリエの森

进入地图后发生强制战斗，敌人是朱**キ**斧拳法甲×2跟朱**キ**斧咒术师，走到桥边会再进行一次战斗，敌人的配置跟刚才一样，其中咒术师会使用全体麻痹属性攻击，要优先击破。替**エルミオ-ネ**解围后，她会加入并成为同伴。从北边的出口进入大地图，出现新地点“砦の迹地”。

砦の迹地

出发前记得先回本据地安排一个魔术师跟一个枪使在队伍中（推荐**ミュラ**和**エルモオ-ネ**）。穿过第一个区域走到时代树附近发生剧情，来到100年前的砦の迹地。跟**ベレニケ**老婆婆对话后她和**ウォ-グ**加入队伍，此时他们两人强制参战，并且要让枪使和魔术师从他们身上传承到相应的技能才能推进剧情。

剧情后触碰时代树返回现代，然后到砦の迹地西边的小屋触发剧情，将**ル-ジン**给我们的礼物挖出来。获得“兽神の太刀”、“**ストロングスタ-**”、“特效药×5”、“神秘の药×3”。同时**フォルネ**成为同伴并返回本据地，此后母屋出现“约束の石板”，可以查询到108位角色所属的宿星，魔石公房也可以生产“烈风の魔石”了。

アビロ丘陵

前进一段距离后触发剧情战斗，敌人是**ザヴィド**和**テラスシュヴァリエ**，两人都有非常优秀的炎耐性，所以炎属性的攻击效果很差，不过两人的战斗力都比较低，而且战斗到中途会强制结束。剧情后往地图南方走，遇到**ジャグワン**，然后进入大地图。

アビロ沙漠

进入沙漠后，**モ-ディ**会强制加入队伍。在沙漠中前进一段距离后，遇到倒下的**スニル**。继续前进从另一个出口离开沙漠，**スニル**成为伙伴，之后药工房可以开发出“气力充实药”。出现新地图“巨兽の骨”。

巨兽の骨

剧情后先在第一个区域查看地图，从村子中找到**ゴンボスレン**跟他对话，它会委托我们去找“骨の**カケラ**”。然后从东北方的通道进入第二个区域，在地面上能看到发光的地点，那个物品就是“骨の**カケラ**”，将它拿回去交给**ゴンボスレン**便能让后者加入队伍。铠锻冶设施能做出防毒铠和防火铠了。回去砦の迹地，利用时代树回去100年前。跟**ベレニケ**对话，让**ウォ-グ**去**アビロ**沙漠种植时代树，剧情后离开。到**アビロ**沙漠找出时代树回去圣皇历100年（途经200年），剧情后回来本据地。第二天用本据地的时代树回去100年找**トルワド**对话。返回现代。

前往巨兽の骨，利用时代树回去圣皇历200年。往东北方进入第二个区域，继续往东北方走找到**ネルヴァン**，对话后众人回来现代并受到三名朱**キ**斧忍者的袭击，进入战斗。战斗胜利后三名忍者会逃往东北方的区域，乘胜追击。战斗胜利后救下了**ギジェリガ-**，将他带回之前的区域进行疗伤，剧情后**ギジェリガ-**加入队伍。进入武器屋遇到**スニル**的妹妹**エフェル**，对话后她会加入，此后弓矢工房可以生产冰箭了。返回大地图，出现新地点“**バヤン・オアシス**”和“**ベフトの废墟**”。

ベフトの废墟

进入废墟后马上发生剧情战斗，敌人是朱**キ**斧拳法家×2、朱**キ**斧忍者×2。废墟的迷宫并不复杂，几乎没有岔道，而且能看到完整地图，只是通道比较狭窄，有些杂兵战无可避免，按照地图走到迷宫深处后发生剧情，进入BOSS战。BOSS是**デラスデグラ-ゴ**，其实就是体型巨大一点的杂兵，会全体攻击，不过伤害不高。因为BOSS只有一个，战前可以将队伍的6位成员都编到同一个连携中，攻击力越高的角色就越晚攻击，这样可以通过提高连击数将伤害修正提升上去，BOSS挨不了几个回合。

战斗胜利后回到**バヤン・オアシス**，跟**エフィル**对话后返回大地图，出现新地点“**アクリテス**长城”。

アクリテス长城

穿过城墙之后从里门出去，来到**アクリテス**，进入第二支团本部发生剧情，出现选择支选“ええ、始めましょう”便会进入一大段剧情以及二连战。两场战斗的敌人配置分别是**テラスプロゴ-ナ**+**テラスプロメラ**，以及**ザヴィド**+**テラスベルヴァ**×2。第二战建议先集中火力打倒**ザヴィド**，胜利剧情后再次进入第二支团本部，**レギウス**和**ギジェリガ-**暂时离开队伍。离开**アクリテス**，出门的时候**ラスカリス**和**リスティル**加入成为伙伴，其中**リスティル**是指轮职人，能够给指轮进行“体力の研磨”。

本据地

先返回本据地度过一晚，第二天**ギジェリガ-**会回来通知我们前往**アクリテス**长城，**イリア**也会强制加入队伍。在**アクリテス**长城发生剧情，**ヴィザド**跟**レギウス**加入队伍并强制参战。从南边的道路离开，出现新地图“**リオルタ**平原”。

リオルタ平原会遇到两场杂兵战，敌人都是名为“地虫”的忍者，第一场三个，第二场四个。注意地虫的速度较快，

而且连续攻击很容易重创我方的角色，建议用单体攻击进行各个击破。第二场战斗结束后ジャグワン加入成为同伴。从西出口离开进入大地图，出现新地点“ブレゲ-ト山”。进去触发剧情后，按照地图穿过ブレゲ-ト山，从山腹的出口离开，出现新地图“睿智の馆”。

睿智の馆

第一个区域有三岔路，左边通道尽头能找到“天马の革铠”，中央跟右边的通道其实是相通的，里面能拿到“睿智の馆の键1”，打开中央通道的大门进入。第二个区域分上下两层迷宫，我们要从下层找出“睿智の宝玉”，然后放到上层的各个墙壁上，虽然每个宝玉上都有特殊的提示，但实际上对放置的位置没有特殊要求。因为没有地图，上下两层的迷宫看似很复杂，但其实只要在上层的墙壁装上宝玉之后，从这个墙壁旁边的楼梯下去，原本的结界便会打开，并且能从中找到另一颗宝珠。全部5颗宝珠都集齐后返回刚刚的入口处，这时场地中央会出现一个绿色的魔法阵。进去魔法阵后发生剧情战斗，**テラスクリュゴナス**×3，全是杂兵等级的敌人，轻松消灭。胜利后，**ジャグワン**暂时离队，**ヌミストロ**加入队伍，此后厨房能够做出“骑士の**フライ**”。

前往巨兽の骨，利用那里的时代树回去圣皇历100年。跟站在树边的胖子**ウサ**对话两次，将时代树の苗木交给他。然后去圣皇历200年，跟巨兽の骨东部的**ネルヴァン**对话。返回现代，大地图上出现新地点“南方街道”。

南方街道

进入南方街道后发生剧情战斗，敌人是**マキア**+近卫兵团×5。虽然对方很强，但战斗会在中途强制结束，所以不用担心。（**ジャグワン**及时赶到，拖住了**マキア**让众人离开）剧情后出现新地图“港町**ナヴァレ**”，跟这个城市里所有设施里面的人对话后离开，出现新地图。

ナヴァレ东海岸

调查这里的时代树，跟随**サウ**往西北方向走，进入港湾触发剧情回到现代，此时可以去港湾找那艘船了。在进入港湾前会出现选项，选择“船に乗り入む”就会直接进入浮城而且剧情完结之前无法出来，鉴于里面的敌人都比较强，建议做好准备再来，等级推荐LV50以上。

トルギアの浮城

ヤンセン作为音乐家加入队伍。目前城内可移动的地方很少，进入动力室发生剧情杂兵战。敌人配置是：暗黑の**シャ-マン**×2、暗黑の兵团、圣皇军乐队、圣皇军医。其中军医和乐队两人是最麻烦，还好HP都比较少，**ジャグワン**和**レギウス**的各用技能攻击一次就能摆平他，然后剩下的成员攻击乐队。

战斗胜利后往回折返，这时还会有一场战斗，配置是：**ダムディン**、脱走兵处刑团、圣皇军医、圣皇军防卫弓兵、圣皇军乐队。这个配置其实跟之前的战斗差不多，同样是要优先解决掉军医和乐队，解除对方的回复和支援能力，之后只要小心实力较强的**ダムディン**即可。

战斗胜利后离开浮城返回**シュラ-ト**，进入町宿舍，**ゲワイニ-**加入队伍成为同伴。

本据地

返回本据地，吃过晚饭后触碰时代树，回到过去跟**トルワド**对话。主人公将事情的来龙去脉告诉了**トルワド**，考虑到圣皇国方面也有人在使用时代树，为了铲

除知道他们秘密的主人公一行人，他们拥有能回到过去袭击トルワド的人，因此主人公希望トルワド要当心圣皇国的袭击。

回到现代之后，主人公决定让ゼフォン一同前往ワイバ–ンの巣，去调查之前打倒ワイバ–ン的山洞旁边的小路，进去后发生剧情。然后利用时代树回去100年前，再到这个通道里确认一次。剧情后会发生众英雄对抗圣皇军的战斗，不过圣皇军的实力几乎都挨不过一招技能。

返回本据地进入母屋，主人公就确认到的事情与众人展开会议。此时收到キジェリガ–的汇报，スクリロ湿原出现了大量的テラスファアルマ，レギウス推测森罗宫是想利用湿原附近的ゾ–エの塔来代替睿智の馆当テラスファアルマ的增值设施。剧情后第二天进入大地图，出现新地点“スクリロ湿原”。

进入湿原后马上发生战斗，胜利后往西绕过这个区域进入北边的入口。第二个区域继续往北走，从北口离开湿原回到大地图，出现新地点“ゾ–エの塔”。

ゾ-エの塔

塔门口会发生杂兵战，其中要注意デラスシュヴァリエ这种敌人虽然速度慢，但HP比较多，而且蓄力之后发动的デスパンチ能打出数千点伤害，足够秒杀队伍中任何一位角色，建议先集中火力击破。ゾ–エの塔的地形非常简单，只是纯粹的圆形区域4层结构。首层的正中央有一个座台机关，要找到两块“ゾ–エの塔の石板”（A和B）才能启动，因为几个区域都不大，稍微在2F和4F绕一下便能找到。

打开机关后来到B1F，从南边的楼梯再下一层发生剧情，进门后进入BOSS战。敌人是テラスシュバリエ、ネオス、ルガト，推荐等级LV55以上，这场战斗最头疼的是ルガト，因为他能使出威力超大的范围魔法攻击，虽然不至于会被秒杀但挨下之后全队人员都奄奄一息了，不仅如此，ルガト无法使用大魔法的时候会进行防御，所以我们重创他的机会只有第一个回合或他用完大魔法之后，建议先将ルガト解决。连携还是推荐6个人编到一组，而且攻击顺序也要根据攻击力从低到高。假如第一回合能抢到先攻，秒杀ルガト完全没问题。接着要消灭的无疑是拥有隔一个回合秒杀我方一位成员这种实力的テラスシュバリエ，虽然这时候至少也死了一个伙伴了，但胜算比ルガト还在场的时候大很多，到最后才处理ネオス。

战斗结束后返回本据地，剧情后利用时代树回去100年前找トワルド，回来现代后前往巨兽の骨。

巨兽の骨

利用这里的时代树回去圣皇历100年找アストリッド王妃。对话完后在跟王妃对话一次，如果此时队伍中有ミュラ的话她给ミュラ传承自己的技能“真理の雷”。另外，跟旁边的ラドニ–ン还能让拳法家传承到它的技能“大地活杀”。再次返回本据地，万事俱备后进入母屋便开始再次进攻トルギアの浮城。

トルギアの浮城

先找出绿色的按钮按下，然后画面提示绿色的墙已经打开，露出里面的红色按钮，再按下红色按钮打开铁格子。抵达第二个区域后往北走破坏房间里面的动力装置。（里面的敌人配置为：暗黑の兵团、暗黑のシャ–マン、圣皇军防卫弓兵、圣皇军乐队、圣皇军军医。）

往北走到下一个区域，往南走到尽头能发现魔法阵。经过了魔法阵后登上螺旋梯，再深入便能进入剧情战斗，敌人配置为：スケイルソルジャ–×2、スケイルウ

幻想水浒传 交织百年之时

イザ–ド、スケイルワ–ロック、スケイルサ–ジエン、ダムディン。战斗其中**スケイルウィザ–ド**是敌方的药使，要优先击破，其次另外两个拿着法杖的敌人也要尽快击破。战斗之前如果能将轻松战胜迷宫中的其他杂兵，这场战斗本身就没有太大难度。

战斗胜利后发生剧情，**アストリッド**王妃也开始带兵阻止森罗宫的阴谋了。操作这些先烈们进入剧情战斗，轻松获胜即可。

剧情后返回本据地，进入母屋会出现剧情选项，选择“いいよ”就会马上进入森罗宫并无法再出来。如果在这之前还有事情要做，比如还没收齐108星的话建议先去完成。

森罗宫

经过第一场BOSS战之后，往西走来到中庭，从中庭中找齐4把钥匙并打开东边的大门进入森罗宫本殿2，发生杂兵战，**テラスシュバリエ**×2，速度够快可以在他们蓄力完毕之前各个击破。继续沿着一条直路前进，绕过本殿3后来到本殿4，场地正中央的**テラスデグラ–ゴ**如果不想打的话可以直接绕过去。继续前进，经过本殿5、6后来到谒见之间，遇到**マキア**并发生战斗。**マキア**身边还有两个近卫兵团，他们的实力都能秒杀防御较弱的成员。开场后还是建议让所有角色集中火力攻击**マキア**，如果**ミュラ**获得了“真理の雷”（王妃的传承技）的话能稳定打出4位数伤害，连击数上去之后一招就能将其打倒。穿过谒见之间就能来到宫殿内部，剧情后进入最终BOSS战。

最终战

这次战斗分三个阶段，每个阶段由相隔三个时代的角色们跟BOSS战斗，前两个时代分别是**アストリッド**王妃和**トワルド**一行人，对抗**テラス・フェ・テュス**。因为这两个时代的人无法练级，所以BOSS也不会强大到不可战胜的地步，每个回合各自使用技能即可获胜。第三阶段返回主人公的时代，BOSS是圣皇**レネフェリアス**，比较遗憾的是它几乎完全没有最终BOSS的生命力——总HP大概4000左右，让主人公们用高威力的技能打，两轮攻击下来就能轻松取胜。

全108星角色收集方法

编号	宿星	姓名	传承技	成为同伴方法
1	天魁星	主人公	始之型・断	初期
2	天罡星	ジャグワン	塔破脚	剧情加入。
3	天机星	レギウス	手里剑	剧情加入。
4	天间星	ゼフォン	精灵の怒り	剧情加入。
5	天勇星	ゴンボスレン	防火铠	剧情加入。
6	天雄星	ザヴィド	恶魔の吐息	剧情加入。
7	天猛星	ボ–ルドン	蛇闪脚	剧情加入。
8	天威星	モ–ディ	母なる海	剧情加入。
9	天英星	ミュラ	魔法弹	初期同伴。
10	天贯星	ラスカリス	ハヤブサの矢	剧情加入。
11	天富星	リュセリ	影缝い	剧情加入。
12	天满星	ユディエラ	铠の硬化	剧情加入。
13	天孤星	デュ–カス	突き通し	剧情加入。
14	天伤星	ツエレンドラム	烈波凤凰斩	剧情加入。
15	天立星	シャルフ	隐者のサンド	剧情加入。

编号	宿星	姓名	传承技	成为同伴方法
16	天捷星	フォルネ	烈风の魔石	剧情加入。
17	天暗星	オウヤ–	铁の矢	剧情加入。
18	天佑星	エルミオ–ネ	龙卷枪	剧情加入。
19	天空星	カドモス	冰の刃	剧情加入。
20	天速星	ギジェリガ–	空破手里剑	剧情加入。
21	天异星	ヌミストロ	骑士のフライ	剧情加入。
22	天杀星	ウッツェ	蛇蝎の咒石	剧情加入。
23	天微星	ニド	体力回复药	剧情加入。
24	天究星	ヤンセン	剑の奇想曲	剧情加入。
25	天退星	ジ–ノ	火炎の魔石	初期伙伴。
26	天寿星	イリア	愈しの雫	初期伙伴。
27	天剑星	スニル	气力充实药	剧情加入。
28	天平星	グワイニ–	弱者の咒石	剧情加入。
29	天罪星	エフィル	冰の矢	剧情加入。
30	天损星	ブ–トウル–ガ	暗の魔弹	剧情加入。
31	天败星	リスティル	体力の研磨	剧情加入。
32	天牢星	ノデリ	切れ味の冱え	剧情加入。
33	天彗星	メアメイ	梦幻の小夜曲	剧情加入。
34	天暴星	ビョルン	战士の烧肉	剧情加入。
35	天哭星	ルルサ	妖精のス–プ	初期同伴。
36	天巧星	ナジン	守りの研磨	剧情加入。
37	地魁星	マクシモス	终之型・斩	将森罗宫的黑幕告诉王妃后，前往200年前的巨兽の骨跟マクシモス对话，然后到带ゼフォン到200年前的アビロ沙漠，让主人公跟マクシモス单挑并获得胜利。
38	地煞星	ロドリク	心眼の矢	获得了39.地勇星的传承技后，到200年前的アビロ沙漠跟褐色衣服的少年セウ对话，然后跟身边的シウ对话。然后再跟セウ对话一次，将苗木交给ユ–グ。带リュセリ到200年前的シダスの森，跟入口附近的アイオニア弓兵对话。
39	地勇星	オルマ–ル(故人)	巧みの研磨	从グ–グレウォン的指轮职人口中得到情报，前往100年前的ヒオニ山西部将苗木交给ビ–ア–ガ，然后去100年前的シダスの森找到ビ–ア–ガ，然后调查オルマ–ル的墓碑即可。
40	地杰星	アストリッド	真理の雷	将ミュラ带到200年前的巨兽の骨，跟王妃アストリッド对话并在单挑杂兵的战斗中获得胜利。
41	地雄星	ラドニ–ン	大地活杀	获得了40.地杰星 アストリッド（王妃）的传承技后，将ジャグワン带来并跟王妃身边的ラドニ–ン对话。让ジャグワン跟ラドニ–ン单挑获胜后即可传承。
42	地威星	マザリカ	参之型・旋	100年前砦の迹地跟ベレニケ对话后、将苗木交给身边的ル–ジン，然后前往100年前的ペリエの森跟マザリカ对话，选项中选择“そうじゃありません。”便能传承。
43	地英星	ニマ	忍者の肉团子	获得42.地威星 マザリカ的技传承后，在100年前的ペリエの森跟ニマ对话。
44	地奇星	トルワド	贰之型・波	初期剧情加入。
45	地猛星	ロルフ	精灵の戏れ	剧情加入。
46	地文星	ダグズマ	防寒铠	100年前的ワイバ–ンの巢(跟バダムハタン对话并将苗木交给他。前往100年前的メリスマ平原西南部发生剧情令铠职人加入继续对话，返回现代从冰结洞中拿到冰结石，之后再次前往100年前的メリスマ平原西南部发生剧情。
47	地正星	ネイサ(故人)	力の研磨	获得38.地煞星 传承技后，前往200年前的シダスの森将苗木交给ロドリク，再到200年前メリスマ平原找到指轮职人，再到100年前メリスマ平原跟ダグズマ对话。
48	地阔星	ウォ–グ	破碎枪	剧情加入。
49	地斗星	ヤンダック	僧侣のちまき	200年前的巨兽の骨跟ヤンダック对话。
50	地强星	バダムハタン	猛虎牙突	剧情加入
51	地暗星	ヘイドレク	神仙一击	剧情加入
52	地轴星	ツオムジン	毒の刃	100年前的砦の迹地跟ツオムジン对话，然后跟チャムジン对话，之后将锻冶职人带到这里来再跟他们对话。
53	地会星	ゴ–セ(故人)	盗贼シチュ–	100年前的砦の迹地跟ウォ–グ对话。调查砦の迹地的墙壁即可。
54	地佐星	ソラブ	安宁の夜想曲	获得82.地魔星的传承技后，前往100年前的砦の迹地跟ル–ジン对话，将苗木交给他，然后将已经掌握了“风の轮舞曲”（82.地魔星）的メアメイ带到100年前的アビロ丘陵跟ソラブ对话。在现代过几天后再带メアメイ来找ソラブ即可。
55	地佑星	セウ	致命の矢	获得38.地煞星的传承技能后，到200年前的アビロ沙漠跟セウ对话，然后到100年前的巨兽の骨调查那块石板。

编号	宿星	姓名	传承技	成为同伴方法
56	地灵星	**キアロ**	优しき风	获得57.地兽星的传承技能后，将药使职业的角色带到200年前的巨兽の骨，跟**キアロ**对话。
57	地兽星	**オド**	气つけ药	跟200年前巨兽の骨的**キアロ**对话并将苗木交给他，再前往200年前的砦の迹地找**キアロ**和**オド**对话，再去200年前的巨兽の骨跟**キアロ**对话，最后到200年前的砦の迹地跟**オド**对话。
58	地微星	**ムーイー**	愈しの雨	剧情加入。
59	地急星	**シルディス**	四之型?朱雀	剧情发展到睿智の馆通过后，前往200年前的巨兽の骨将苗木交给**アストリッド**。然后去200年前的**リオルタ**平原跟**シルディス**、**ノルバノス**对话。
60	地暴星	**ソウ**	疾风の研磨	获得40.地杰星 **アストリッド**（王妃）的传承技后，过一段时间在跟她对话。
61	地然星	**ユユドラヤ**	终焉の炎	击败**ルガド**后，去200年前砦の迹地跟**ユユドラヤ**对话，之后带**ザヴィド**过来再跟他对话。
62	地好星	**サティヤカ**	地狱杀	获得63.地狂星 的传承技能后，将**レギウス**带到200年前**ヒオニ**山西部，跟破烂小屋前的**サティヤカ**对话。
63	地狂星	**フリディカ**	鬼神剑	获得40.地杰星和107.地贼星的传承技能后，带**レギウス**去200年前的巨兽の骨，触发剧情战斗胜利。
64	地飞星	**ニクンバ**	辛酸の咒石	获得85.地伏星的传承技能后，前往200年前的**ペリエ**の森跟**ニクンバ**对话。
65	地走星	**サウ**	マヒ封じの铠	获得40.地杰星的技能后，前往200年前的巨兽の骨找**サウ**对话，然后去100年前的巨兽の骨调查南边的石板。
66	地巧星	**インゴルフ**	冰雪の魔石	到100年前的本据地跟**ロルフ**对话并将苗木交给她，然后到100年前的**ラロス**の森跟她对话，再到100年前的**ルシル**平原找她，最后回去100年前的**ラロス**の森对话。
67	地明星	**ユーグ**	神闪枪	通过了睿智の馆的剧情后并获得40.地杰星的技能后，带枪使到200年前的**アビロ**沙漠找**ユーグ**。
68	地进星	**モズロマス**(故人)	**オオタカの舞**	获得90.地短星 **ワーン**和49.地斗星的技能后，前往200年前的巨兽の骨找**ヤンダック**，然后去200年前的南方街道将**ラスカリス**带到**ヌーマ**处对话。将街道东南方地图连接点附近的“**不死のサジタリウス**”击败。最后在**アクリテス**把**ラスカリス**带去见**クイネリア**。
69	地退星	**ヌーマ**	女王のポトフ	获得68.地进星传承技能后，将**ラスカリス**带到200年前的南方街道跟**ヌーマ**对话。
70	地满星	**ウフレッド**	武神乱舞	睿智の馆的剧情通过后，去200年前的砦の迹地将苗木交到**オド**手上。然后带一个拳法家到200年前的**ホドス**村跟**ウフレッド**对话。
71	地遂星	**ノルバノス**	凶刃の魔石	获得59.地急星的传承技能后，将**ミュラ**、**イリア**、**リュセリ**、**エルミオーネ**带到200年前的**リオルタ**平原找**ノルバノス**。
72	地周星	**ベレニケ**	精灵の舞	剧情加入。
73	地隐星	**ディーリーリ**	知惠の谐谑曲	获得107.地贼星传承技能后，将**メアメイ**带到200年前的巨兽の骨找**アストリッド**对话，然后再带到200年前的**トルマリー**，进入小屋。
74	地异星	**シウ**	万能药	睿智の馆的剧情通过并获得40.地杰星的技能传承后，前往200年前的**アビド**沙漠跟**シウ**对话。
75	地理星	**エンヘバト**	光の刃	获得102.地刑星的传承技能后，去200年前的巨兽の骨找**ペルジド**，再去现代的巨兽の骨找**スケイルホード**对话，然后返回本据地的锻冶屋。
76	地俊星	トルマルキオ(故人)	防毒铠	剧情加入。
77	地乐星	**クレイオン**	盾の静想曲	获得89.地全星的传承技能后，将**ゼフォン**跟一位音乐家职业的角色带到200年前的**アビロ**丘陵，跟**クレイオン**对话。
78	地捷星	**カウリヤ**(故人)	暗の波动	在地下遗迹B2F按下冰、火两个按键解开了大门后，带咒术师去调查发光的石板。
79	地速星	**チクラ**	钝重の咒石	获得107.地贼星的传承技能，并且**ヤンセン**加入后，前往100年前的**トルマリー**跟**ムドガラ**对话，再去100年前的**マルティリオン**平原找**ムドガラ**和**チクラ**。
80	地镇星	**ヨフール**	炎の刃	跟100年前**ワイバーン**の巢**ヨフール**对话即可。
81	地稽星	**ルージン**	聪明の研磨	剧情加入。
82	地魔星	**クーカブラ**(故人)	风の轮舞曲	按下冰结洞里面的4个按键机关，从打开的门中学得。（要有音乐家在队里）
83	地妖星	**ネルヴァン**	光明の魔石	前往100年前的巨兽の骨跟**ネルヴァン**对话。
84	地幽星	**ケルシウス**(故人)	雷鸣剑	将**レギウス**带到**ペフト**の废墟，调查蓝色的光芒。
85	地伏星	**レーテ**	大爆发	获得89.地全星的传承技能后 **ラクイラ**>技传承后，将**ゼフォン**带到200年前的**ペリエ**の森，跟**レーテ**对话。
86	地僻星	**ヤグアス**	波动の矢	**ラスカリス**加入后，去100年前的**アビロ**沙漠(100年前)找**ヤグアス**，然后在时代树近跟**ヤグアス**，之后带**ラスカリス**去找**ヤグアス**。

编号	宿星	姓名	传承技	成为同伴方法
87	地空星	チャムジン	复活の药	获得52.地轴星传承技能后，去100年前的砦の迹地找チャムジン。
88	地孤星	スウ	致命の刃	获得40.地杰星传承技能后，去200年前的巨兽の骨找スウ，然后到100年前的巨兽の骨，调查之前スウ所在位置的附近，再回去200年前的巨兽の骨调查“↑”的金色锤子。然后再到100年前的巨兽の骨调查石板。
89	地全星	ラクイラ	命终の魔石	到200年前アビロ沙漠的セウ对话让他将时代树种植到アビロ丘陵，然后跟クレイオン对话让他种植ペリエの森的时代树。返回200年前跟ベリエの森的レ–テ对话，再跟ラクイラ对话。再去跟レ–テ对话一次回来找ラクイラ。
90	地短星	ワ–ン	漆黑の雾	获得79.地速星的传承技能，并且グワイニ–加入后，去100年前的マルティリオン平原找チクラ。然后到将ブ–トウルーガ–带到100年前的南方街道找ワ–ン和イ–リン。
91	地角星	イ–リン	胶着の咒石	跟90.地短星的“漆黑の雾”一同传承。
92	地囚星	タラシオ(故人)	巨人のハム	剧情发展到从ウッツェ拿到食谱后，回去本据地的食堂即可。
93	地藏星	ホルテンシウス	王のステ–キ	获得97.地察星传承的技能后，去200年前的ヒオニ山西部找ドミティア，将苗木交给他种到ヒオニ山。跟ホルテンシウスに话，然后把黑モモ肉×10、まだらバラ肉×10、红ムネ肉×10交给他。几天后在回来。
94	地平星	ビ–ア–ガ	破命の矢	前往100年前的ヒオニ村，将苗木交给ヘイドレク。将リュセリ带往100年前的ヒオニ山西部找ビ–ア–ガ对话，剧情选择“技を教えて下さい。”然后去隔壁区域狩猎バイフ–，收集10个バイフ–の肉，回来交给ビ–ア–ガ。
95	地损星	ゲレル	森のサラダ	将ルルサ带到100年前的湖の砦。
96	地奴星	メフティス	毒矢	剧情通过睿智の馆后，去100年前的砦の迹地跟ツオムジン对话，将苗木交给他。然后去100年前的リオルタ平原跟ツオムジン对话，从平原内找到“温泉の毒水”拿去给メフィティス。
97	地察星	ドミティア	愚者の咒石	获得105.地健星的传承技能后，带着5种咒石去200年前的ヒオニ山西部找ドミティア。
98	地恶星	ベルタ	龙月脚	获得54.地佐星的传承技能后，带拳法家到100年前的アビロ丘陵找ベルタ。
99	地丑星	ワフディ	炎の矢	去100年前的ホドス村跟ワフディ对话。
100	地数星	アモリ–	慈爱の光	带モ–ディ去200年前的ナヴァレ东海岸跟アモリ–对话。
101	地阴星	ミリエル	狩人の唐扬げ	去找200年前ナヴァレ东海岸的ミリエル。
102	地刑星	ペルジド	天地鸣动	获得41.地雄星的传承技能后，前往200年前的巨兽の骨跟ラドニ–ン对话。然后带枪兵去跟东边地图的スケイルホ–ドの枪兵对话。
103	地壮星	ポロック	解毒剂	前往100年前的ルシル平原找ム–イ–，将苗木交给他。然后前往100年前的オロスク山跟ポロック对话。往西走到尽头后捡起地上的东西。
104	地劣星	メズワル(故人)	女神の泪	跟100年前ホドス村的ワフディ对话，然后将モ–ディ带到ホドス村。
105	地健星	ナリシュヤ	永久の暗	获得64.地飞星的传承技能后，去200年前的ペリエの森将苗木交给ニクンバ，然后带ザヴィド去200年前的ヒオニ山西部找到“藏着禁制书本的地方”。
106	地耗星	ヨウィン(故人)	光の矢	获得55.地佑星的传承技能后，前往200年前的シダスの森跟ロドリク对话、将苗木种植到マルティリオン平野，然后去100年前的ホドス村跟ワフディ对话。
107	地贼星	ムドガラ	樱花杀	グ–グレウォン的商店获得咒术师的情报。然后去100年前的ヒオニ山西部将苗木交给ビ–ア–ガ。然后带レギウス去100年前的トルマリ–跟ムドガラ对话后发生战斗，只有レギウス一人参战，胜利之后即可获得传承。
108	地狗星	ケティル(故人)	光の铠	获得57.地兽星的传承技能后，回去本据地发生剧情获得。

注：天字号的宿星基本上是现代的角色，而且都会在剧情中加入，关键是收集地字号的。部分宿星要求玩家先收集了其他宿星才能收集，不过基本上没有时间限制，但进入森罗宫前还是建议做一个备份存档。如果集齐了108星之后，最终结局会跟没集齐的不同，大家如果想看到真结局的话，请努力去收集所有成员吧。

整体玩下来，应该说对本作的失望是多于满意的。尽管游戏有着动听的音乐，并且战斗人数回归8人，但颇显苍白的迷宫、蹩脚的视角操作实在令冒险的乐趣大幅降低，剧情的平庸虽然不算致命，但老玩家显然无法满足。在日式RPG日渐式微的今天，诚心希望这个名作系列不要继续黯淡下去了。

PSV的5寸OLED带给我们更清晰与更艳丽的游戏视觉享受。目前通过PSN我们可以下载各种如电影、动画、MTV等视频内容到PSV上观看，但用户的喜好五花八门，实在难以满足所有人的需求。过去的PSP视频压制方式，放在960×544分辨率屏幕上似乎又显得有点寒惨，因此我们需要一个适合PSV的视频压制方案，好让我们可以随时随地欣赏高清视频，而本辑栏目我们就来说一说。

PSV上看大片？简单几步压制PSV高清视频

文 酷洛洛

目前视频的转换方式多种多样，要稍微专业向的可以直接用AVS+MEGUI进行脚本编码压制，但如果同学希望压得一部好片而不想太麻烦，又不想太傻瓜出来效果不够好，我们可以采取一个折中的方案，以下笔者会运用一款名为XMedia Recode的通用压制工具，简单几步压制出最适宜PSV播放的MP4视频。

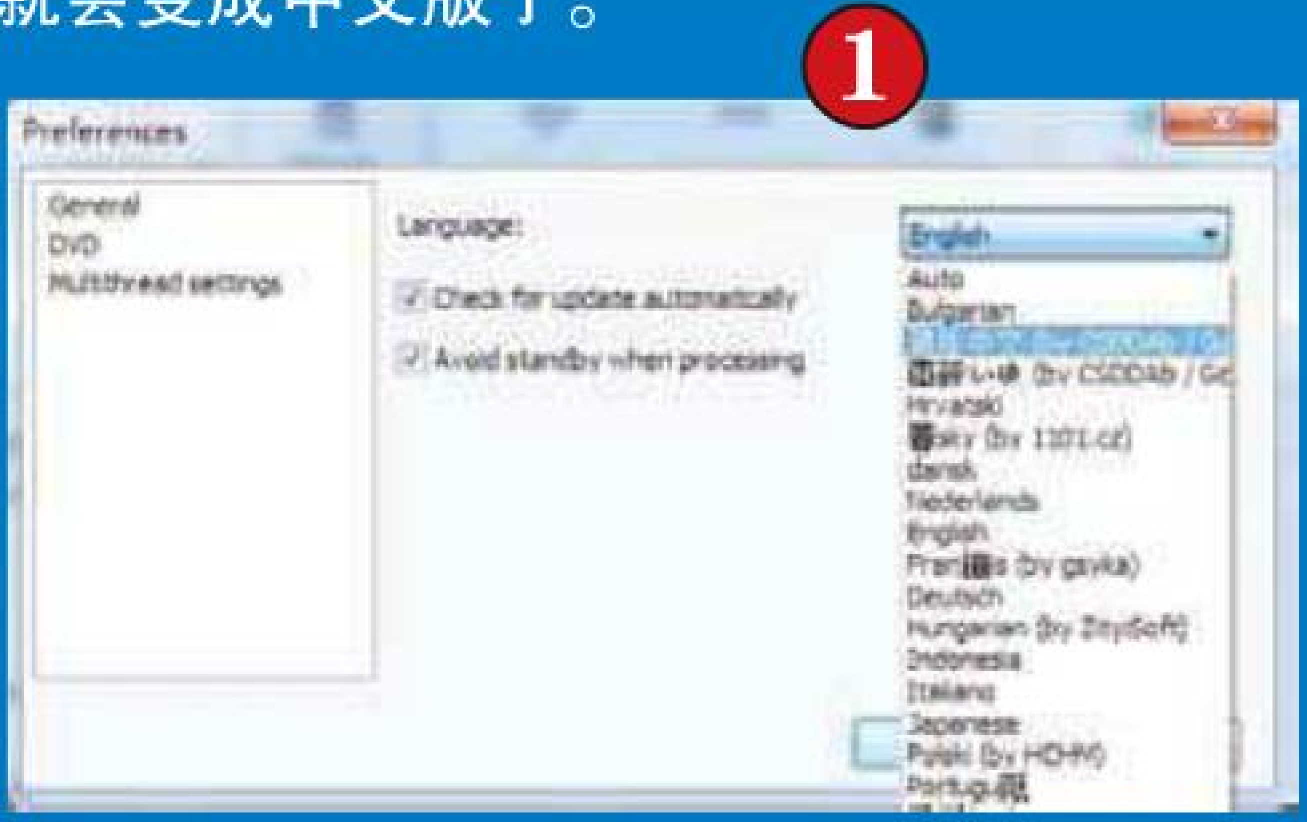
一、安装XMedia Recode

首先当然是下载XMedia Recode，然后进行安装。玩家可以进入官方网站（http://www.xmedia-recode.de/download.html）进行下载，当前版本最新为3.08，留意如图下载页面中，上面是安装版，下面是解压版。

安装或解压完毕后，其中就会出现XMedia Recode的图标，这时双击进入，我们来准备下一个步骤。

二、设置压制参数

进入后可能会有不少玩家对英文的软件界面感到不习惯，不过没关系，点击菜单栏上的“Option→Preference”，进入后在“Language”一栏中我们就可以选择软件界面的语言了，这里当然是选择“简体中文”，再点击OK按钮后，软件就会变成中文版了。



然后我们就可以将自己需要压制的视频直接拖到软件框中，软件就会自动载入视频，并显示在较上方的信息栏中，我们以某集《机动战士高达AGE》为压制例子。

点击配置的下拉菜单，会出现各种视频的压制方案，这里我们选择“Sony PlayStation3”，也就是PS3视频格式。稍后我们会以PS3的MP4视频格式标准为基础，调整参数变为PSV的可适用视频。

这时界面会新增一个PS3视频格式的下拉菜单，点击并选择“PS3 H.264 720P”。这就是目前PSV最高支持的视频分辨率了（1280X720）。

之后我们点击旁边的视频选项卡，会出现另外一批参数设置，这部分我们打开“一般→级别”的下拉菜单，选择为“Level 3.1”。该为PSV最大支持级别，Level 3.1以上的话PSV就无法播放了。

避免播放兼容出现问题，一般帧率部分应在30以内，如果压制源视频的帧率已经在30以内，那我们一般选择默认的“保留原始格式”即可。而“比特率”部分个人会推荐800，方便控制大小，如果玩家最求画质高一点，这里也可以尽量调大，但也没必要高于源视频。在频率控制模式中，一般情况下选择“平均比特率”，如果希望效果好一点，可以选择“2-Pass平均比特率”，不过这样压制需要花上两倍的时间，视乎玩家的情况了。最后右边显示加减乘除的按钮，点击进入可以计算目前参数下生成的视频大小。

查询源视频参数，我们可以右击信息栏中载入的视频，并选择“媒体资讯”，之后就可以看到如图的视频参数了。压制效果很讲求源视频的效果，如果源视频分辨率和帧率并不高、码率也不是特别大，玩家就没必要将压制的参数刻意调高，这样也是没有意义的。

之后我们跳到“滤镜/预览”的选项卡，这里我们可以对即将压制的视频进行预览。在解像度这部分参数中1280X720是PSV的最大支持像素，假如玩家希望压制的视频完全符合PSV的屏幕分辨率（960X544），那么在宽度和高度上输入该参数即可。“宽高比”这一项视乎源视频的比例，假如是4：3视频，这里我们就选择“4：3”。

9 点击“解像度”的下拉菜单，有不少增强效果的滤镜，也能对视频进行剪辑，一般情况下无需设置，有特别需求玩家可以根据喜好选择。

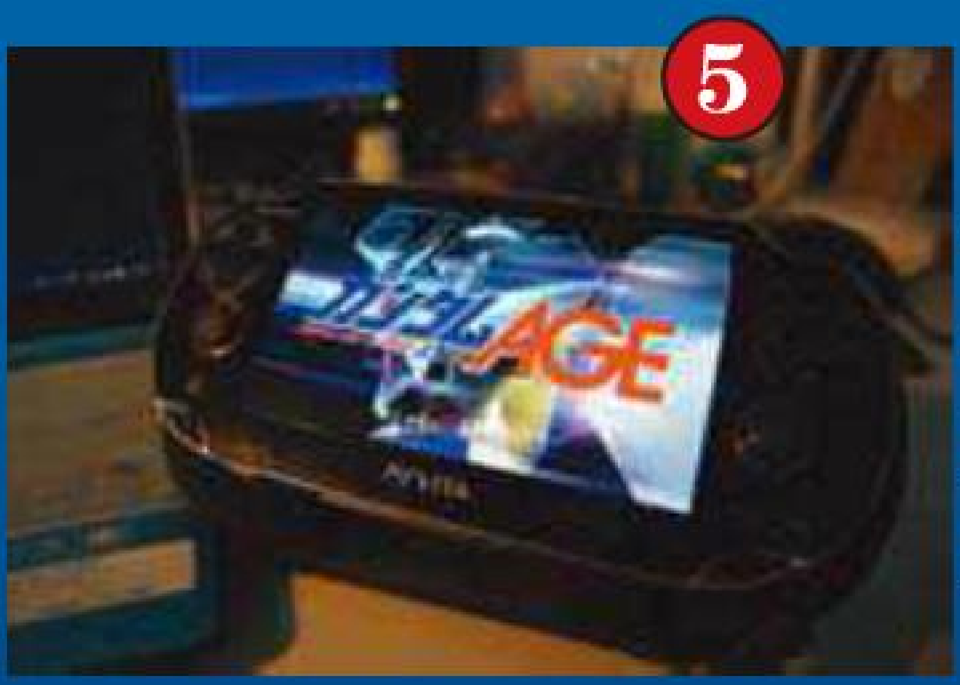
三、进入压制步骤

1.到此为止我们已经完成参数的设置了，开始准备压制，现在点击顶部导航栏的“增加工作”。

2.点击后出现输出菜单，这里可以再次确认压制的视频参数，假如有问题则可以点击“取消”重新设置。点击右边的“…”按钮可以选择压制好的视频的生成路径。确认无误后点击“确认”。

增加工作后我们就可以点击右边的解码按钮，正式开始视频压制。

之后程序就会转到压制的进度菜单。这里我们可以看到压制的经过与剩余时间。压制时间与玩家的电脑配置有关，配置越好时间就越短，像笔者用于展示的上网本只能慢慢等了。如果玩家正在用电脑做其他事情，“CPU优先级别”可以选择“标准以下”，这样就不会因压制造成太大影响了；若玩家准备睡觉，则可以选择“标准以上”甚至“高”和“实时”，顺便勾上下面的“完成后关闭电脑”，就可以上床呼呼大睡，第二天醒来打开电脑视频就搞定了。



最后我们将压制好的视频拷贝到PSV中，开始欣赏大片吧。

假如遇上无法压制的情况

1.可能压制的源视频命名过长，这时只需改成较为简单的名称，再重新压制即可。

2.可能是玩家的电脑内核解码器不全，导致压制过程中无法正常解码，这时应下载解码软件，如K-Lite Codec Pack等后再重新尝试。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影

烧录卡博物馆

烧录卡名称：电影卡三代M3-CF
生产厂商：GBalpha
适用主机：GBA/NDS
存储容量：最大支持2GB（16Gb）CF存储卡

谈及GBA烧录卡以来，博物馆曾先后介绍过EZFlash、SuperCard、GBA Link、XG-Flash这几个在GBA时代耳熟能详的烧录卡品牌，不过到了NDS时代之后，除了较早的EZFlash和SuperCard之外，其余的品牌全都随着主机的更迭销声匿迹了。而此时，之前一直专注于影音播放的GBalpha却随着电影卡三代M3的成功上市而被广大玩家熟知，由此GBalpha也一跃成为整个NDS时代都最为知名的烧录卡品牌之一。在这辑的烧录卡博物馆里，我们就来介绍一下GBalpha在GBA时代末期的出师之作M3-CF吧。

从时间上说，电影卡三代和电影卡二代相隔的并不久，只有不到一年时间，但此时却正是GBalpha最困难的时期。因为之前的两代电影卡均在上市不久之后被盗版厂商所破解，大量的廉价低端影音播放卡充斥着本来需求就不高的市场，这让一直走高端定位的GBalpha很是苦恼，后来随着更多GBA视频周边的推出，电影卡二代逐渐失去以往的光环。这时候GBalpha意识到与其发展独特的影音技术，不如将更多的精力放在游戏兼容上，所以发售一款既兼容影音播放又支持游戏娱乐的“次世代”烧录卡已经成为GBalpha迫在眉睫的问题，电影卡三代的开发就是在这一基础上进行的。最后，在2005年11月，GBalpha给出了一份满意的答卷，取义Movie 3的第三代电影卡M3一鸣惊人。开发团队针对当时NDS游戏已被破解的现状，在硬件上使用了双CPLD可编程逻辑芯片，提供了无比强大的可升级能力，高速的256Mb PSRAM内存保证了游戏不会拖慢，完美地解决了SuperCard-CF上所发生的问题。而在软件的开发上，GBalpha更是秉承完美，真实时钟、即时存档、即时攻略、小说阅读、GBS/GBM影音播放一样都不少，论其软硬件的综合素质，可以说是GBA时期里最为出色的烧录卡。但在续航上，M3-CF因为存储卡介质的关系，和同样使用CF存储卡的SuperCard-CF几乎没什么差别，都非常短，再加上卡带本身的体积过大，所以M3-CF在发售后并没有被广泛关注，随后GBalpha也用体积更为小巧的M3-SD取代了它，这也是M3-CF只能被称为出师之作的原因。不过，M3-CF的诞生还是让玩家见识到了GBalpha的设计水平，以至于在后来的很长一段时间，GBalpha都被玩家奉为标杆级产品。当然，GBalpha的缺点是动作太慢，更新速度不快，这也是制约其进一步发展的原因，现在到了3DS时代，不知道GBalpha在什么时候才能给我们带来新的惊喜。

▲CF存储卡的体积导致M3-CF过大的罪魁祸首。

▲M3-CF的体积过大导致其早早地退出了烧录卡舞台。

掌机市场扫描

栏目主持
酷洛洛

最近酷洛洛趁着春节后游戏市场逐渐降温，买了张港版的《苍翼默示录 连续变换扩张版》。记得过年前在香港信和广场也差不多要400港币（约250人民币），现在只需210元就能入手，想想还是挺值的。春节过后，掌机卖场是否和往年一样逐渐走淡季呢？来看看本的辑掌机市场扫描吧。

各位玩友情人节是怎么过的？跟着妹子过的还是抱着游戏机呢?一般来说，过了春节以后就没有什么节假日了，大家开学的开学，上班的上班，游戏机市场也就进入了相对的“淡季”，价格也会略微下降。可是最近价格的变动让人有点匪夷所思了，主要是PSP，由于缺货的原因，批发价居然还涨了。不得不让人感叹国内游戏机市场实在太难以琢磨了。

PSV的价格现在已经逐渐稳定下来了，日版Wi-Fi版价格大约是2050元左右，港版也只比日版贵了不到50元。美版价格折合人民币估计在1800元左右，相对比较划算，所以可以考虑等等美版。PSP的批发价最近涨势凶猛，已经涨到1000元左右，零售价格大概要接近1100元了，而且翻新机泛滥，特别是PSP go，所以想要买PSP的玩家还是要小心为妙，一定要选择信誉比较好的店。

3DS则还是很平稳，没多大变，毕竟价格已经降得很低了，美版价格还不到1200元，日版也不到1300元。估计这种情况还会持续很长时间，可能只有破解了价格才会有所上涨吧。有兴趣的玩家可以抱着“现在买便宜，破解了会涨价”的心态早点入手，反正不会亏。

PSV的四种记忆卡没有什么变化，依然是160元到1000元不等，因为PSV现在普及率不高，而且记忆卡又都是正品，没有来自组装货的市场冲击。PSP的配件并没有随着PSP的涨价而水涨船高，还是让人很欣慰的，其实理由很简单，因为不缺货。3DS因为没有破解所以也没什么特别的配件，周边什么的价格差别太大，所以就不多说了。

在国内，没有破解的机器价格变化就不太大，历来都是这样的。所以现在国内掌机市场还算是很平稳的，真心希望什么时候能破解啊，各位黑客大神拜托了。

今年的节日市场因为并没有出现往年过节就涨价的传统，因此春节后也没有明显的价格回落之势。PSV的批发价日版主机曾经有过短暂的1980元，但是没过两天又变回了2050元，大部分实体店的报价也都还停留在2100元左右，因为PSV的存储卡和正版游戏都价格不菲，因此很多商家为了留住顾客在主机价格方面还是会留有回旋的余地。存储卡的价格目前变化不大，比较常配备的4G和8G的价格是210元和300元。这时候相信很多玩家已经在对比着美元的汇率开始计算美版PSV的价格了，客观来说这样的做法毫无意义，从3DS就可以看出来单纯的主机价格差价不足100元，除非有机会去当地购买，否则“等便宜的美版”基本上就是一项情愿。不过美版发售之后存储卡和游戏势必会有较大的降幅，估计到时候Wi-Fi选日版，3G要港版，游戏挑美版，再加上港版配件包（150元）这样的多国部队配置会慢慢成为主流。

春节后3DS的红色、蓝色出现了较长时间的缺货，目前很多市场上还是白色居多，价格方面变动不大，依然维持在1300元左右，美版为1220元。《生化危机 启示录》到货因为已经是春节后，所以货源充足，价格有没有肆意炒作，日版430元左右，而美版比预期的稍贵，为320元。之后的《新·深爱》价格还很难确定，这样的现象级游戏肯定又会出现很多习惯网购的玩家经常遇到的的“提前预订交定金到发售日因为没货退款或是加价发货”的固定套路，之前的《怪物猎人3 G》就让商家们玩得很尽兴，不知道这次又会怎样？

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	PSP go	PSP-3000	NDSi	NDSi LL	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
广州	掌电堂	1200	1250	900	1000	1150	1400	80	120	–
北京	绿洲电玩	1220	1300	980	1070	1000	1000	90	170	240
上海	易玩客栈	1300	1350	–	1100	900	–	70	130	250
四川成都	新亚电玩	1150	1250	1050	1100	900	1000	80	150	230
福建厦门	玩高数码电玩	1250	1350	1200	1100	800	900	120	170	250
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1300	1100	1100	1000	1050	80	120	–
江苏苏州	哇靠电玩	1190	1290	1080	1080	880	1180	88	138	198
安徽合肥	贝贝电玩	1200	1280	–	–	1100	1100	80	130	220
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1100	1200	800	1100	1050	980	80	120	220
广西南宁	光派电玩	1150	1250	1050	–	1150	1150	80	140	260

PSV主机与相关周边

主机	提供者	PSV（Wi-Fi）	PSV（3G港版）	PSV（3G日版）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	掌电堂	2100	2650	2350	190	330	–	–
北京	绿洲电玩	2100	2550	2100	210	300	600	950
上海	易玩客栈	2100	2500	2400	150	250	400	650
四川成都	新亚电玩	2100	2300	2250	160	300	580	–
福建厦门	玩高数码电玩	2100	2400	2400	150	280	500	750
浙江杭州	江城博晶电玩	2050	2300	2150	140	270	390	660
江苏苏州	哇靠电玩	2090	2480	2280	160	280	395	680
安徽合肥	贝贝电玩	2100	2500	2300	190	280	390	720
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	2150	2450	2250	180	350	550	750
广西南宁	光派电玩	2150	2450	2250	180	300	450	750

硬件短消息

文 尊奴&酷洛洛

栏目主持
酷洛洛

话说酷洛洛在制作这次“硬件短消息”的时候，刚好遇上了情人节，可惜本栏目只能介绍掌机硬件，不然真想来一个市面巧克力横向评测（笑），呵呵，玩笑开完了，现在就来看看本辑有什么新产品介绍吧。

Hori PSV 贴膜系列

在Hori的系列周边中，相信对国内玩家来说印象最深的多数贴膜，而Hori的贴膜也确实是质量的保证，也是国内山寨PSP贴膜的首选目标品牌。这次Hori在PSV上一口气推出了四种不同规格的贴膜。该系列采用全新的贴膜方式，贴膜两边都附加贴膜辅助的塑料片，可以利用屏幕两边的按键以及摇杆固定贴膜位置，相比官方的单边辅助更为准确。该系列与PSV发售同步推出，因此玩家在市面上也可以看到哦。

▲辅助塑料片的官方展示图。

名称：ピタ貼り（ノングレア）for PlayStation Vita マットタイプ
种类：贴膜
出品：Hori
对应机种：PSV
官方价格：680日元

“マットタイプ”也就是“厚型”的意思，该贴膜采用较为柔软且略厚的贴膜材质，触摸手感较为柔软，同时具有防指纹的功效。

名称：ピタ贴り for PlayStation Vita　光泽タイプ
种类：贴膜
出品：Hori
对应机种：PSV
官方价格：680日元

“光泽タイプ”即光泽型，相比其余3款贴膜有着更高的透光率，因此贴膜后对PSV的画面影响也是最小，让玩家欣赏最完美的游戏画面。

名称：キズ修复フィルター for PlayStation Vita
种类：贴膜
出品：Hori
对应机种：PSV
官方价格：880日元

“キズ修复フィルター”即修复型贴膜，该贴膜加入刮痕修复层，贴膜上若留有不是很深的刮痕，一段时间后就会自动修复，增强贴膜的耐用性。

名称：タッチスクリーン保护用フィルター for PlayStation Vita
种类：贴膜
出品：HORI
对应机种：PSV
官方价格：500日元

“タッチスクリーン保护用フィルター”即保护触摸屏型贴膜，相比之前3款，该贴膜的硬度是最高的，可以最大限度的保护你的触摸屏，同时在防刮以及防污迹方面有着更好的效果。

3DS充电底座

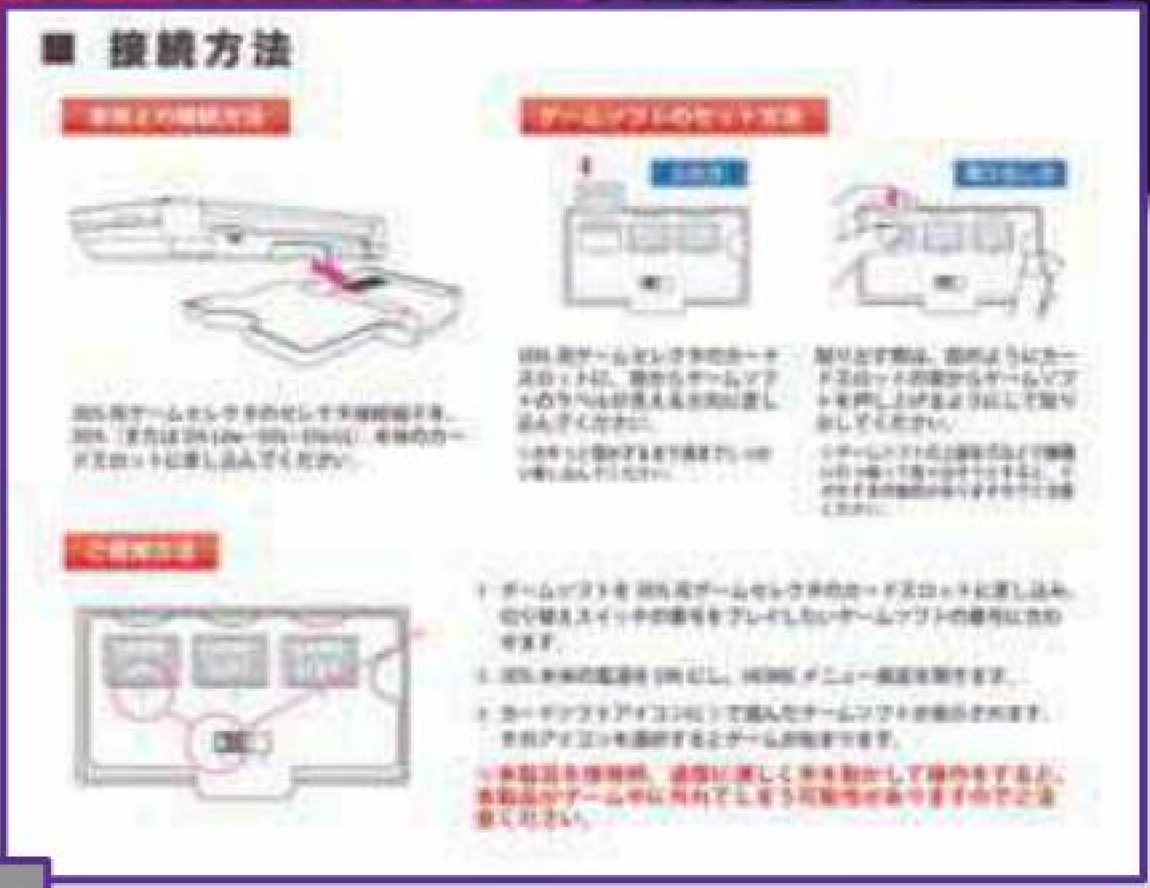
品名：3DS用バッテリープロテクト
种类：充电底座
出品：Answer
对应机种：3DS
官方价格：未定

经常出门在外的朋友选择这个周边就不需要担心3DS的续航能力不给力了！此底座有2000毫安的大容量，同时也设计成约9.8mm这么纤薄方便出行携带，安装也机器简单，直接把机器放在底座上扣上充电口即可，而且还设计了一个锁开关，可以牢固地把底座和机器扣在一起，实属出门在外的好选择！

3DS游戏切换器

品名：3DS用ゲームセレクタ
种类：游戏切换器
出品：Answer
对应机种：3DS/NDS
官方价格：未定

你为经常要频繁拔插游戏卡带而烦恼么？选用这个周边就对了！最多可支持三张3DS/NDS的卡带插入，通过背后的切换开关来切换不同的游戏，极大地避免了频繁拔插卡带导致卡带插槽接触不良的情况，重要的是还厚道地支持了NDS/NDSL/NDSi LL/NDSi,要说到缺点就是体积偏大了点，装上了可能导致3DS体积增加。



《苍翼默示录 连续变换 扩张版》屏幕清洁布

品名：ブレイブルー コンティニュアムシフト エクステンド　クリーニングクロス
种类：屏幕清洁布
出品：Exar
对应机种：各类带屏幕的数码产品
官方价格：1449日元

此为Sony官方授权、目前惟一以PSV游戏为主题的第三方周边。产品以《苍翼默示录 连续变换 扩张版》为主题，在清洁布中印有游戏中的角色图案，官方还提供了三款设计供玩家选择。清洁布采用日本TORAY公司独有的“TORAYSEE”超极细合成纤维材质，无论油污指纹都能轻松去除，并且反复使用依然能保持效果。1449日元的价格貌似有点不厚道，但实际上产品的特典中，还附赠有全角色出招表，以及基本系统解说，如果你是本作的铁杆玩家，不妨配上一块这样的清洁布哦。

▲特典的全角色出招表内容。

文 苍穹 美编 sienna

研究中心 Research Center

本次研究为读者们补完主线的难点任务打法，以及突袭模式的详尽资料。《启示录》的附加游戏强调“刷刷刷”，这是不少玩家始料未及的，不但50级的极品武器需要刷，感染病毒任务也需要联机反复刷。虽然过程较为漫长，不过一旦“神器”在手，各种BOSS也就只剩被秒杀的命运了。

3DS

生化危机 启示录

BIOHAZARD REVELATIONS

Capcom	A·AVG	日版	2012年1月26日
1~2人	5990日元	对应3DS扩张滑杆/邂逅通信	

相关报道：Vol.175 P86

作战模式难点任务

研究员

完成条件： 扫描全部种类的敌人

要点说明： 本作中敌人种类并不算多，每次见到新型敌人优先扫描便能保证不会遗漏，需要注意的是各个BOSS也要完成扫描。由于扫描BOSS型敌人所耗的时间较一般为多，而且胖子这样的BOSS的尸体停留时间较短，建议在其处于硬直状态时抓紧扫描。11-1的触手型BOSS是最难达成的一个，因为其不断摆动很容易造成扫描中断，其实开战后就可以举起创世纪，如果AI同伴保持射击的话，某根触手就会处在硬直状态，抓住短暂的机会完成扫描吧!

HELLクリア

完成条件： HELL难度以上通关

要点说明： 《启示录》的整体难度并不算高，HELL难度也没有5代的P难度那么恐怖，而多周目游戏时继承的枪械、部件等可以带到其他难度，因此玩家们可以先在其他难度储备物资、收集枪械部件后再挑战。HELL的难点在于敌人攻防大幅强化，我方的弹药会比较吃紧，紧急回避系统还不熟练的话，回复剂的消耗量也会很大。攻略主线时的建议是“能躲就躲”，除了BOSS战和少数强制战斗外，都尽量不要与敌人纠缠。移动缓慢的人形怪物很容易就能绕开，对付猎杀者和狼型敌人时用霰弹枪结合手雷，而面对水下移动较快的敌人则建议直接扔电击手雷，保证自己在弹药和回复剂充足的情况下进入BOSS战。BOSS战的基本打法不变，只是对方的攻击力很可观，因此要尽量采取最安全而不是最高效的战术。比如在对付3-2的胖子BOSS时利用来回翻越窗台的“龟缩流”，并结合装有蓄力攻击部件的狙击枪可以安全地将其击倒；追击瑞秋时可以用手雷优

先把她炸翻，然后再对准头部展开攻击。两个限时逃脱的章节是难点，因为时间上更加吃紧，推荐全程用大威力武器开路，配合脉冲手雷炸出敌方硬直后趁机离开，变异瑞秋等强力敌人就不要去招惹了。最终BOSS的第一、二阶段很容易对付，第三阶段的变化较多、且攻击速度加快，建议在其出现第一次硬直后就立刻换出火箭筒轰杀。使用克里斯、帕克和吉斯等人时不继承前周目的枪械部件，具体要点可以参看后文。

孤高の挑战者

完成条件：CASUAL难度以上全程不使用回复药剂通关（禁止使用无限火箭筒）

要点说明：此任务的难度丝毫不亚于“HELLクリア”，虽然不使用回复药剂并不代表需要全程无伤，但只能依靠每小节完成后的自动回血，压力可想而知。与HELL难度挑战“避战”的风格不同，本挑战建议多用狙击枪等远程武器在安全的距离击杀敌人后，再慢慢推进，这样才能保证自身不受伤害。凭借多周目积累下来的强力枪械部件在CASUAL难度下屠杀BOSS毫不费力，平时只要牢记敌人的刷出点位，在转角处多利用举枪的平行移动，小心谨慎地前进即可。下面主要介绍使用克里斯等角色的支线章节打法，供各位玩家参考。2-1至少可以拿到6枚诱爆手雷，在克里斯坠崖阶段面对群狼时，命中敌人使其倒地后立刻再补一枪基本就能致死，看准时机扔出诱爆手雷给自己争取上弹的时间才能度过危险期；3-1最后阶段调查电梯后立刻转身，回到帕克和杰西卡最初放下的闸门处御敌，这样可以避免敌人从多个方向攻来；5-3雪地一役趁着两人对话时回收弹药，跑到坠机残骸内后转身举起创世纪，隐形敌人一进入视野就立刻换枪射击，两个同时出现的话则优先扔雷；6-1脉冲手雷的数量直接决定面对两个胖子BOSS时的难易程度，建议在散步长廊的战斗时多用霰弹枪，把冲锋枪子弹留给BOSS，后一段幽暗房间的杂兵战可以多利用货架间的缝隙进行攻击，而最后船底区域要预留几个手雷开路；9-1的防守战压力较大，建议爬到上层后在两个平台间反复跳跃，利用无敌时间躲避敌人的攻击，在确保自身安全的前提下（同一平台上没有敌人时）再伺机开枪，当电闸掉下的剧情过后，跳下去拉起并顺道捡起火箭筒，看准猎杀者聚堆的时机发射，然后重复之前的步骤继续用“跳跃大法”保命，直到电脑解析完成后昆特就会加入战团，此时压力就有所缓解了；11-2是另一个难点，前期的子弹极其匮乏，搀扶雷蒙德时移动受限，因此一定要瞄准猎杀者头部射击，敌人出现硬直后优先上弹而不要急于追击，坚持过这一阶段，后半程的子弹补给充足，也就没有难度了。乘坐拖船和直升机的两次强制战斗也有一定难度，建议玩家抱着玩STG的心态进行“背版”，牢记怪物的出没时机和进攻套路。8-3乘船战非常颠簸，不要胡乱开枪，等触手从正面攻来时使用榴弹进行攻击，只要确保榴弹弹无虚发，平时只需扫射一下敌人喷吐出的物体便能坚持到终点；11-1的直升机飞行平稳，不过由于体力不会回复，因此在之前的BOSS战中一定不能受伤，在4条触手同时出现时优先用榴弹炸掉一边，再与AI合力对付另一边即可。

虽然在GAME OVER后重开游戏不影响此挑战，但还是建议玩家先进入“OPTIONS”把自动存档功能关闭，一旦受伤过多或误按到补血键就果断Restart，从前一次Check Point处重新开始挑战。最后能否成功就要看玩家的枪法以及对于紧急回避是否熟练掌握了。完成后获得的部件“オ–トロ–ダ–”效果是打完当前弹夹的子弹后枪械会自动装弹，且没有上弹动作，非常好用。

突袭模式详解

基本篇

突袭模式为关卡制，主题便是“战斗”，攻略路线与故事流程中基本相同，只不过除了第9和第18关需要扳动蒸汽开关外基本没有解谜要素。在作战模式一周目通关后进入“MISSIONS”就能解锁突袭模式的全部初级关卡，Stage1～20分为三种难度：DARK、DEEP、ABYSS（美版为CHASM、TRENCH、ABYSS），每种难度的物资点位和敌方配置有所不同，但关卡流程是完全一致的（Extra Stage没有难度之分且较为特殊，后面会作单独介绍）。完成任务的方式是到达终点并用体术击碎金色奖牌，大多数奖牌都需要清光最后区域的敌人或是击倒特定敌人后才会出现，任务的目的地可以通过按下Start键或在触摸屏点击“MENU”进行查看。沿途出现的金色门锁需要有“古びた键”才能开启，钥匙多为击倒特定敌人或清光某区域的敌人后得到，只有少数关卡如第14和15关可以在固定点位捡到钥匙。关卡中击倒特定敌人或在某些固定位置可以得到武器箱和强化部件，过关后系统会按照玩家的表现打分，奖励的BP既是经验值，也可以当做金钱在商店中进行消费，用于购买武器、部件或是补充弹药等。在角色自身的能力和武器都得到强化后，就有资本挑战更难的关卡。

关于等级

在此模式下敌我双方以及武器都有“等级”的概念。随着玩家完成任务、获得BP，角色的等级会逐渐提高。角色的等级与手雷威力、体术威力和匕首威力这三项能力成正比，当升至满级Lv50后，手雷、体术及匕首威力分别能提升至初始的10、11和12.7倍。武器满级同样为Lv50，等级越高，武器的威力、连射速度及装弹数这三项数值就越好。同级的同种武器在数值上有可能存在少许差异，而允许装备强化部件的拓展插槽数也会有所不同（不过Lv50的武器数值和插槽数都是固定的）。角色所携带的武器等级是不能超过自身等级的，这点需要注意。敌人的等级主要对攻、防和体力有直接影响，而敌我之间的等级差还会影响伤害倍率，简言之，我方角色等级比敌人高出越多，所能造成的伤害值越大、受到的伤害越小，反之亦然。

敌人特性

可以看见敌方的残余体力是此模式的另一大特点，攻击时蹦出的数字表示造成的具体伤害值，而红色数字则表示命中敌人的弱点。玩家在突袭模式熟悉了敌人的行动规律和弱点后，对于正篇流程的攻关也会有所帮助。部分敌人的体力槽边会有特殊的图标表示其特性，具体意义如下：红色拳头——HP为4倍、攻击力2倍、速度1.2倍、体积1.1倍；绿色盾牌——HP为8倍、速度0.5倍、体积1.2倍；蓝色奔跑人形——体力为3倍、攻击力0.8倍、速度3倍、体积0.9倍；紫色王冠——BOSS级角色，击倒后必定掉落武器箱或钥匙。面对这类带有图标的特殊敌人时务必要优先击倒。

过关评价

本次突袭模式并不像以往佣兵模式那样有严格的计分公式，过关时根据玩家的命中率、击倒敌人数、所受总伤害、完成时间4个项目进行综合评价，C、B、A、S逐级升高。评价越高，获得的BP越多，关卡的难度也对最终BP值有影响。实际上全部关卡想要获得S级评价还是不难的，攻关时感到吃

力的玩家完全可以在拿到好武器后再回头挑战。当玩家在关卡中达成特定条件后，过关时会得到额外的BP奖励，具体奖励条件有：パ-フェクトショットボ-ナス——命中率100%；ジェノサイドボ-ナス——击倒关卡内全部敌人；ノ-ダメ-ジボ-ナス——全程不受伤；トリニティボ-ナス——同时达成前面三项奖励。

商店功能

每次进入商店会出现随机的2种武器和3种强化部件，其中各有1个可以利用3DS系统的小金币购买（携带待机状态下的3DS行走，每100步获得1枚）。商店中出现的武器等级是与角色等级相关联的，因此想要买到高级武器，就要优先提升自身的等级。随着玩家完成关卡的增多，商店的随机强化部件种类也会逐渐增加，当玩家完成“500ミッション”和“1000ミッション”这两项特定任务后，还可以让随机出售的武器和部件数量各追加1个。

商店内除了能购入武器、部件外，还会随着角色等级的提升出现一些特殊道具，用于扩大子弹上限或是减轻伤害，具体如下：“ハ-ブケ-ス”提升回复剂的上限，初始为2个、最大14个，角色等级尾数为1时出现；“ホルダ-”提升4种手雷的上限，初始为2个、最大14个，角色等级尾数为3时出现；“弹药バッグ”提升各种子弹的上限，角色等级尾数为5时出现，手枪、霰弹枪、冲锋枪、狙击枪、麦林的最大弹药量分别为280、140、700、112、84；“ボディア-マ-”减轻受到的伤害，角色等级尾数为7时出现（最后一个在Lv50时出现），最多能减少30%；“追加ストレ-ジ”扩大武器库的容量，角色等级尾数为9时出现，武器库初始容量为6×2，最多能提升到6×6。

当然，商店中也可以进行弹药补给，选择“フルチャ-ジ”就能把子弹、手雷或回复剂的数量补充到当前的最大值。具体金额为：手枪子弹12BP/发、霰弹枪子弹32BP/发、冲锋枪子弹6BP/发、狙击枪子弹36BP/发、麦林子弹300BP/发、手雷270BP/颗、诱爆手雷300BP/颗、电击手雷300BP/颗、脉冲手雷330BP/颗、回复剂300BP/支、火箭筒20000BP/支。

双人联机

突袭模式支持双人通过本地联机（ロ-カルプレイ）或在线联机（インタ-ネットプレイ）的方式协力作战，双人模式下敌人的配置没有任何改变，因此关卡的难度也会大大降低。双人作战时杀敌后掉落的补给物资或武器部件是同时获得的，但场景内的道具需要分别拾取，自己拾取后同伴的场景画面中依然是有道具显示的，因此无需担心“抢物资”的情况。在得到“古びた键”后任意一方都可以前去开门，但在经过不可返回的闸门时，则需要两人同时到位才能通过。

联机时可以看见同伴的体力槽，当同伴的体力不足一半时上屏幕右上方会出现其红色头像警示。角色在空血后并不会像单人游戏时那样立刻死亡，而是进入濒死状态。此状态下角色不能进行举枪、奔跑、开门、攀爬等动作，一旦再次受伤就会死亡。当同伴进入濒死状态、自己持有回复剂的情况下，靠近后就会出现按键提示，按下固有动作键后即可帮其补血。濒死状态的角色只要不再次受到伤害，经过一段时间后能自动复原，自己也可以使用回复剂补血，这点比5代人性化了不少。

在联机时还可以通过按键与其他玩家进行简单的交流，危急时刻得到同伴帮助、或是联机结束前说一声“谢谢”都是基本的礼貌。A、B、D型操作时对话的按键如下：↑+X——Go；↑+Y——Thanks；↑+A——Come；↑+B——Wait。C型操作时把十字键的“↑”替换成“←”即可。

一些细节

1.用蓄满力的体术击碎终点处的金色奖牌，可以获得一个回复剂。

2.在地图中的非必经之路上经常会放有武器箱和部件，想要刷装备时不妨多绕绕路。

3.每次进入商店时出售的武器和部件种类是随机的，想要快速得到优质武器的玩家可以反复进出商店、刷新列表。

4.击倒敌人时获得的武器等级与关卡难度有关，商店中的武器等级则与角色的当前等级相关，不过出售的枪械最高只能到Lv48。

5.关卡内只会出现玩家当前持有的枪械种类的弹药，因此任务中用不到的武器就不要携带了。

6.当武器库放满后需要按X键舍弃不需要的武器，枪械装备着的部件会被卸下并自动入库。

7.部分关卡内有隐藏的敌人“**アクレオッゾ**”，其外形如同金色的带刺河豚，防御力极高，一旦击倒必定会掉落武器箱或强化部件。

8.想拿到全灭敌人的奖励“**ジェノサイドボ–ナス**”，除了不能放过隐藏刺豚外，爆炸型敌人**チャンク**也要亲手击破，而不能是其主动自爆而亡的；在有潜水区域的关卡，由于水下的敌人**シ–クリ–パ–** 是无法杀死的，故不会计算在“全灭”的范围内。

9.部分大场景中刷出敌人时，画面会有一个短暂的停顿，玩家可以凭此来预判周围是否有新敌人出现。

10.先用其他武器瞄准，快速切换火箭筒的同时按下攻击键可以实现“火箭筒速射”；而先用狙击枪瞄准，在切换麦林的同时按下攻击键也可以达到准确命中敌人弱点的目的。

11.吉斯（Keith）的副武器“双刀”以及体术攻击都是有多段判定的，配合他“体术伤害+50%、匕首伤害+100%”的特性，攻击力颇为可观。

12.部分特定的组合，如吉尔&克里斯、克里斯&杰西卡、杰西卡&昆特等在双人联机任务开始时会有特殊的对白，有条件联机的玩家可以自行尝试。

13.在联机时选择“参加”能看到其他玩家的ID和协力游戏次数，不过正常方法无法查看到自己的协力次数。其实玩家在选择“募集”后不开始游戏，保持一定时间后退出并立刻搜索刚才所建立的关卡，有一定几率可以看到自己创建的房间，借此就能查看到自己的“协力次数”了。

攻略篇

由于存在着等级概念和养成要素，因此突袭模式的难度相较以往的佣兵模式而言简单了不少，攻关时感觉吃力的话可以去其他关卡适当练级，或是拿到优质武器后再来挑战。笔者就不按照关卡逐一讲解攻略步骤了，这里主要介绍一些心得以及面对不同敌人时的推荐打法，Extra Stage由于其特殊性会作详细介绍。

基本思路

前期BP值不多时不建议把资金花费在买武器上，因为此阶段角色等级提升得非常快，利用关卡中获得的武器箱和强化部件就足以顺利通过DARK难度，BP应该用在购置增加子弹、手雷等上限的特殊道具以及防具上。每次难度提升时，敌方能力都会有一个不小的飞跃，尤其从是DEEP上升到ABYSS时，武器攻击力不足的话弹药消耗量极大，杀敌时明显感觉吃力不少。因此建议在跨难度时先适当提升一下角色的等级，并把武器的等级追上来。练级的推荐关卡是Stage12和20，“展望台”的BOSS不强，紧急回避已经驾轻就熟了的话，注意一下杂兵的刷新时机就能无伤过关；“狂宴”的敌人刷出速率非常快，刚开始可能会感觉有些棘手，不过一旦拥有较强的麦林枪后，过关时间甚至不足5分钟，练级效率非常高。武器方面则可以利用反复进出商店来刷出心仪的装备，3DS小金币充足的话更是能节省大量的资金。游戏进入后期时，商店和关卡中的武器已满足不了玩家，想要获得满级武器只能多与其他玩家联机，从通缉任务和感染任务中刷取，具体方法可以参看后面的“任务心得”部分。

打法要点

首先要提醒玩家的是，突袭模式中不少敌人不会从场景外跑进来，而是干脆凭空蹦出来，因此一定要熟悉每关的刷敌点位，不要被偷袭了。最普通的人型**ウ–ズ**行动较为缓慢，纵使有三倍速效果也不会造成太大威胁，有余力的时候可以多用体术攻击以减少子弹消耗；双手如镰刀一般的变种**ピンサ–**攻击力有所强化，攻击范围也更广，切勿让它们近身，打出

硬直的方法与普通型一致；远程攻击型变种**トライコ–ン**在大批同时出现时非常烦人，紧急回避的时机也较难把握，如果场景内没有掩体可供玩家躲避的话，就只有积极移动进行回避的同时展开攻击了，举枪瞄准时看到它发射也可以利用平行移动来躲开攻击；自爆型变种**チャンク**在混战时容易对玩家造成伤害，突然从背后刷出一个有加速效果的话很难躲避，防范的方法只有背版；肉块型**グロブスタ–**出场的机会不多，其对爆炸伤害有50%的抗性，还是要看准确其扬起头的时候攻击嘴部；狼型敌人**フェンリル**在大批出现时容易造成场面混乱，先扔一个诱爆手雷可以保证自身的安全；**シ–クリ–パ–**是让很多玩家头痛的怪物，基本打法有两种，一是尽量与其保持距离，抓住它浮出水面换气的时机攻击，二是用大威力的武器，在它近身后跃起攻击的瞬间轰飞，在**シ–クリ–パ–**和鱼型敌人**ギオッゾ**出没较多的关卡，带足电击手雷是明智之举；**ハンタ–**和会隐形的**ファルファレルロ**攻击套路基本一致，它们不会受诱爆手雷的影响，更麻烦的是如果碰上身形较大的敌人，它们在死亡时到尸体消失前还有命中判定，如果此时其身后的怪物发起攻击，玩家经常会因子弹被前面的尸体挡住而无法打断其他怪物的攻击，因此在对付它们时推荐用贯通力出色的武器，另外三倍速的猎杀者身形飘忽不定，往往会把场面搅得一团乱，建议用冲锋枪或霰弹枪将其扫倒后第一时间换出大威力的武器秒杀；**レイチェル**的移动速度很快，可以带一把有“短时间蓄力攻击”效果部件的狙击枪，当她在远处时就蓄力打翻，接下来对准头部不断蓄力攻击，她就会处在无限倒地的状态、任人宰割；巨型的甲壳型敌人**ドラギナッツォ**及其幼体**ベビ–ドラギナッツォ**的打法一样，前期只能利用紧急回避绕到其背面展开攻击，如果场景内有楼梯也可以善加利用，它们在上楼梯的时候转身很慢，到中后期获得“蓄力攻击”效果的部件后，蓄满力射击可以直接穿透甲壳，对付它们就非常容易了；一手持剑、一手持盾的**スカルミリオ–ネ**比较耐打，推荐用有蓄力效果的麦林等强力枪械快速击杀，如果碰到有三倍速强化效果的、而玩家身上的武器攻击力又不足以秒杀它的话，建议瞄准腿部攻击，因为一旦不小心把其身体打爆，出现的“电鞭”配合加速效果在近身后会造成玩家连续的硬直；BOSS型敌人**スキャグデッド**最可怕的还是近身后的一击必杀攻击，三倍加速效果下的移动速度更是快得令人发指，多个同时出现的话会给玩家造成很大心理压力，推荐先扔脉冲手雷炸出硬直后再猛击头部；最终BOSS**アビス**完全体的攻击套路非常模式化，玩家可以在它出现前提前站位、绕到其身后，武器攻击力够高的话瞬间就能把它打至第二、第三阶段，一般在对付它时场景内也会有很多补给，耐心展开周旋即可，实在吃力的玩家可以在战前买支RPG防身。

由于人物各自的特性多是影响使用不同枪械时的上弹速度，因此结合角色特点选择武器是基本思路。ABYSS难度下高等级的敌人非常耐打，装有“长时间蓄力攻击”部件的麦林“**ペイルライダ–**”可以说是全员的必备武器，不过该枪的后座力很大，需要用部件强化连射速度来减少硬直时间。部分敌人在刷出后是原地不动的，因此可以用狙击、麦林在远处蓄力瞄准弱点后将其秒杀。找一把连射速度快的冲锋枪（推荐P–90），配合“足止”和“硬直”效果的部件可以在战斗中有效地打断敌人的攻击，无论对付杂兵还是BOSS都有不错的效果。如果是瞄准技术一般的玩家，可以选一把射速快、上弹快的霰弹枪（比如M3），结合“散射角度扩大”的部件达到面杀伤效果，不过这样的伤害值不会太高。朝脚下扔迅速一枚手雷再上弹，就能利用角色面对爆炸时自动做出的保护动作取消上弹硬直，这也是在面对大批敌人时必须要掌握的技巧。更多的武器和部件搭配就留给玩家们自行研究吧！

EX关卡·幽灵船

幽灵船关卡不存在难度设定，允许活动的区域几乎覆盖整艘泽诺比娅号。在几个特定位置都会有金色奖牌，击碎后就会过关，但惟有到达船首甲板，顶过几波敌人疯狂的进攻后，才算真正完成。敌人的

等级按区域划分，从Lv1～50不等，击倒敌人后不会掉落子弹，沿途的补给物资也比普通关卡少，因此建议玩家至少在Lv40以上后再来挑战，开战前务必记得先去商店补满弹药。下面对这个特殊关卡进行详细介绍，文中提到的敌人名称及对策请参考前面的“打法要点”部分。

从起点处出发后要先前往厨房击倒敌人才能获得“古びた键”，这一阶段的大部分敌人甚至可以用匕首轻松解决。搭乘电梯来到货物电梯区域后路线会出现分歧，玩家可以选择从上层通风管道前往赌场，或是潜水行进，下面分别介绍。

赌场路线：到达赌场后会先后刷出3只**スキャグデッド**，不过等级很低，小心速度型的即可。到达圆形大厅后又会出现路线分支，可以在散步长廊或客室下阶之间进行二选一，不过两扇门都是上锁的。泳池区域和展望台各可以拿到一把钥匙，泳池处多是**ギオッゾ** 和**スカルミリオ–ネ**（需要潜水游到对岸一次再回来才会刷出新敌人），展望台则是大量**ハンタ–** 和1只**ドラギナッツォ**。展望台处的危险系数稍高，纵使玩家把两处都打掉也只能获得1把钥匙，选择一扇门前进，之后的目标是直达船首甲板的电梯，

赌场路线・客室下阶：走客室下阶的话沿途以**ハンタ–**和**トライコ–ン**为主，等级范围在Lv30～40，虽然路途较长，但沿路的战斗可以回避，且一些小房间内有不少补给品。无论从上层还是下层都能到达电梯处，进而前往船桥区域。到达船桥后有一场硬仗，这里是由Lv45以上的**ピンサ–**、**トライコ–ン**和**スカルミリオ–ネ**组成的复合式阵容，要多注意周围的情况，敌人过多就果断扔雷再各个击破。全灭敌人后才能得到钥匙，顺利前往船首甲板。

赌场路线・散步长廊：选择散步长廊路程虽然较短，但要面对大量的**フェンリル**和**ピンサ–**，等级范围在Lv40～45。战斗过程中还会出现5只**スキャグデッド**，最后3只甚至是同时出现的，建议快速清掉杂兵后专心对付三个胖子，不要因场面混乱而慌了手脚、被BOSS秒杀。清版后就能直接搭乘电梯前往船首甲板，船桥下层的两个房间也有一些补给品。

水下路线：选择潜水至最底层的话，北侧和南侧各有1道门，沿北门到达动力室可以在水底捡到一把钥匙，而由南门潜行到达上层平台后会遭遇**スキャグデッド**和**トライコ–ン**的围攻，等级范围在Lv17～20，这里建议跑到小屋内迎敌，全灭敌人后同样可以获得钥匙（两把可以同时取得）。随后游泳前往防疫区画，灭菌通道及随后的区域会刷出**スカルミリオ–ネ**、**ピンサ–**和**トライコ–ン**，等级范围在Lv21～25，清版后得到钥匙前往研究设施（圆柱形过道内有大量的**チャンク**需要小心）。如果此前多拿取了一把钥匙，可以直接从研究设施南侧的通道离开，否则要与中央的**トライコ–ン**展开周旋。随后是一本道，沿路以水下的敌人**シ–クリ–パ–**与**ギオッゾ**居多，等级范围在Lv30～35，电击手雷储备充足的话可以快速通过。在主线中帕克坠桥处过后，敌人以**スカルミリオ–ネ**、**ベビ–ドラギナッツォ**为主，最后一段户外通道区域还会追加**ハンタ–**，等级尽皆在Lv46以上。清版后就可以前往船首甲板。

船首甲板：房间内有大量的补给物资以及一枚金色奖牌，如果玩家身上的弹药消耗已经超过一半，建议还是踢碎奖牌走人。保险柜内有一把“古びた键”，不过并没有太大必要返回去走另一条路线。走上甲板后退路就会被封死，玩家需要在这里背水一战。敌人共有8波，等级尽皆为Lv50，具体配置及笔者的打法如下：1.**ウ–ズ**×2、**ピンサ–**×2、**チャンク**×1——先利用跑位把敌人聚在一起，再击倒自爆型怪物；2.**トライコ–ン**×3、**グロブスタ–**×3——推荐躲在集装箱一侧，待解决掉肉块后再对付远程怪物；3.**ドラギナッツォ**×1、**ベビ–ドラギナッツォ**×3——建议站在西侧的栏杆突出处，这样大型的甲壳敌人无法近身，用蓄力射击解决掉3只小的后再慢慢料理它即可；4.**レイ**

チェル×4——4个瑞秋一起冲过来的场景蔚为壮观，先扔一枚脉冲手雷后再瞄准头部各个击破；5.ハンター×3、スカルミリオーネ×3——迎战这一波敌人的场面最为混乱，千万不要守在西侧的栏杆处迎敌，在这里投出的手雷很容易被敌人反弹、落入大海，要在场景内积极地跑动，用手雷进行牵制，消灭猎杀者后局面就会明朗了；6.フェンリル×3、スキャグデッド×2——用诱爆手雷吸引狼群的同时蓄力猛攻胖子；7.アビス完全体×1——最终BOSS的打法不变，相信大多数玩家已经驾轻就熟了；8.ギオッゾ×4、アクレオッゾ×1——有点凑数意义的最后一波敌人，都是鱼型怪物，体积庞大很容易对付。每消灭1波敌人场景周围都会出现物资，因此想要进行补给的话可以故意留下一名敌人，然后绕场回收弹药。成功击退8波进攻后就能完成“GHOST SHIP完全クリア”任务了！

任务心得

突袭模式下的任务分为实绩、击破、感染和通缉4大类。实绩类任务是固定的，关系到关卡难度、角色服装等要素的开启；击破类任务是过关后随机出现的，目的都是击倒一定数量的某种敌人，完成后可获得BP奖励；感染类任务在发生邂逅通信后有较低几率触发，不过奖励也是最丰厚的，一旦极品部件入手，任何强敌都只能灰飞烟灭了；通缉类任务在邂逅通信后必定会触发，某关内的特定敌人会带有其他玩家的ID，将其击倒就能获得随机的枪械或部件奖励（枪械的等级与其他玩家的等级无关）。需要说明的是，除了与身边持有3DS和《生化危机 启示录》游戏卡的玩家能发生邂逅通信外，在线联机时顺利完成任意关卡，在游戏中也算一次邂逅通信，因此身边缺少同好的玩家无需担心拿不到强力武器和部件，多上网与其他玩家互助即可。

想尽快刷出病毒任务必须与尽可能多的玩家联机并完成任务，EX关卡“幽灵船”的好处就显现了出来，因其起点附近不远就有一个奖牌，一上来就击碎同样算完成任务。目前网上的玩家们也达成了共识，如果玩家进入其他人建立的“幽灵船”关卡，看到他手动把角色等级调制Lv1就表明是以刷任务为目的的。一般来说由于主机角色的站位靠前、没有延迟，因此也都是由建主机的玩家负责跑动并击碎奖牌，熟练的话过关只要10秒左右。每次与不同的玩家联机都至少会出现一个救援物资和一个通缉任务（或感染任务），所以此方法对完成“500/1000ミッション”任务也大有帮助。想要快速积累任务完成数还有一个窍门，就是特意留几个内容相同的击破任务，然后再去指定怪物出没的关卡达成击破数量要求，几个任务会显示同时完成。发生邂逅通信时得到的救援物资，在领取后也算完成一次任务，如果图标有红叉表明玩家身上的物资已达上限，进入作战模式特地浪费一下弹药就可以顺利领取了。

资料篇

人物一览

突袭模式中可以自由选择想要使用的角色，全部角色的等级和装备共有。人物拥有各自的特性，部分角色还有多套服装，不过特性是不变的。在选人界面按下X键可以欣赏人物建模，按下Y键则能改变其等级。手动调低等级只会对手雷、体术和匕首威力以及敌我等级差造成的伤害倍率有影响，角色所能携带的武器等级依旧是按照其最大等级判定的。下面是全部人物的特性及解锁方法，阿拉伯数字表示不同的服装。

姓名	人物特性	服装及解锁方法
Jill Valentine	手枪上弹速度2倍、冲锋枪上弹速度2倍	1（初期）、2（完成任务“レベル5”）
Chris Redfield	霰弹枪上弹速度2倍、狙击枪上弹速度2倍	1（初期）、2（完成任务“レベル30”）
Parker Luciani	手枪上弹速度2倍、霰弹枪上弹速度2倍	1（初期）、2（完成任务“レベル20”）、3（完成任务“传说の武器”）
Keith Lumley	冲锋枪上弹速度2倍、体术伤害+50%、匕首伤害+100%	1（完成任务“第二章”）、2（完成任务“50ミッション”）

姓名	人物特性	服装及解锁方法
Jessica Sherawat	冲锋枪上弹速度2倍、狙击枪上弹速度2倍	1（完成任务“レベル10”）、2（完成任务“DEEPクリア”）、3（完成任务“レベル40”）
Quint Cetcham	霰弹枪上弹速度2倍、手雷的爆炸效果半径+50%	1（完成任务“レベル50”）、2（完成任务“100ミッション”）
Raymond Vester	手枪上弹速度2倍、麦林上弹速度2倍	1（完成任务“DARKクリア”）
Clive R. O'Brian	手枪上弹速度2倍、手雷的爆炸效果半径+50%	1（完成任务“ABYSSクリア”）
Morgan Lansdale	狙击枪上弹速度2倍、麦林上弹速度2倍	1（完成任务“GHOST SHIP完全クリア”）
Jack Norman	冲锋枪上弹速度2倍、手雷的爆炸效果半径+50%	1（完成任务“レジェンダリ－・レイダ－”）

任务一览

以下是突袭模式中实绩、击破、感染类任务一览，通缉类任务由于随机性较强，下表就不列出了。3种稀有武器分别是霰弹枪“ドレイク”、狙击枪“村正”和麦林枪“ペイルライダ－”，可在关卡内随机获得，或是反复进出商店刷新列表时出现。获得“名誉”类奖励后当前存档的名称会变亮色，在联网时也能其他玩家所看到。感染任务有较高的几率获得Lv50的武器，而奖励的大多数部件也都是单机时无法拿到的，由于触发几率较低，玩家在利用前面介绍过的方法刷任务时，也要做好心理准备。

任务名称	完成方式	开启方式	任务报酬
DARKクリア	突袭模式DARK难度全关卡完成	初期	突袭模式DEEP难度开放，新服装Raymond
DARK全Sクリア	突袭模式DARK难度全关卡以S级评价完成	初期	名誉（绿）
DEEPクリア	突袭模式DEEP难度全关卡完成	DARKクリア完成后	突袭模式ABYSS难度开放，新服装Jessica（2）
DEEP全Sクリア	突袭模式DEEP难度全关卡以S级评价完成	DARK全Sクリア完成后	名誉（青）
ABYSSクリア	突袭模式ABYSS难度全关卡完成	DEEPクリア完成后	新服装O'Brian
ABYSS全Sクリア	突袭模式ABYSS难度全关卡以S级评价完成	DEEP全Sクリア完成后	名誉（紫）
GHOST SHIP完全クリア	Extra Stage到达幽灵船的真正终点・船首甲板	初期	新服装Morgan
传说の武器	获得1把超稀有武器	初期	新服装Parker（3）
レジェンダリ－・レイダ－	获得全部3种超稀有武器	传说の武器完成后	新服装Norman
レベル5	玩家的等级到达5	初期	新服装Jill（2）
レベル10	玩家的等级到达10	レベル5完成后	新服装Jessica（1）
レベル20	玩家的等级到达20	レベル10完成后	新服装Parker（2）
レベル30	玩家的等级到达30	レベル20完成后	新服装Chris（2）
レベル40	玩家的等级到达40	レベル30完成后	新服装Jessica（3）
レベル50	玩家的等级到达50	レベル40完成后	新服装Quint（1）

任务名称	完成方式	开启方式	任务报酬
50ミッション	作战模式与突袭模式累积完成50个任务	初期	新服装Keith（2）
100ミッション	作战模式与突袭模式累积完成100个任务	50ミッション完成后	新服装Quint（2）
200ミッション	作战模式与突袭模式累积完成200个任务	100ミッション完成后	100000BP
500ミッション	作战模式与突袭模式累积完成500个任务	200ミッション完成后	商店出售随机武器+1
1000ミッション	作战模式与突袭模式累积完成1000个任务	500ミッション完成后	商店出售随机部件+1
ウ－ズ击破	累积击倒20只ウ－ズ（人型怪物，不同变种皆可累积）	随机	10000BP
グロブスタ－击破	累积击倒20只グロブスタ－（肉块型怪物）	随机	10000BP
フェンリル击破	累积击倒20只フェンリル（狼型怪物）	随机	10000BP
ギオッゾ击破	累积击倒15只ギオッゾ（鱼型敌人）	随机	10000BP
シ－クリ－パ－击破	累积击倒5只シ－クリ－パ－（潜水型敌人）	随机	10000BP
感染レイチェル击破	累积击倒1只感染レイチェル（瑞秋变异体）	随机	10000BP
ハンタ－击破	累积击倒20只ハンタ－（普通猎杀者）	随机	20000BP
ファルファレルロ击破	累积击倒5只ファルファレルロ（隐形猎杀者）	随机	25000BP
ベビ－ドラギナッツォ击破	累积击倒5只ベビ－ドラギナッツォ（小型甲壳BOSS）	随机	30000BP
スカルミリオ－ネ击破	累积击倒10只スカルミリオ－ネ（手持剑、盾的怪物）	随机	30000BP
スキャグデッド击破	累积击倒5只スキャグデッド（双头胖子BOSS）	随机	35000BP
ドラギナッツォ击破	累积击倒5只ドラギナッツォ（大型甲壳BOSS）	随机	40000BP
アビス完全体击破	累积击倒1只アビス完全体（最终BOSS）	随机	40000BP
感染ミッション：t–ウィルス	与10个人发生邂逅通信	联机或邂逅通信后低几率出现	随机枪械
感染ミッション：G–ウィルス	与持有感染任务的20个人发生邂逅通信	联机或邂逅通信后低几率出现	随机部件
感染ミッション：tアビス	与持有感染任务的10个人发生邂逅通信	联机或邂逅通信后低几率出现	随机稀有枪械
感染ミッション：t–Veronica	与持有相同任务的8个人发生邂逅通信	联机或邂逅通信后低几率出现	随机部件
感染ミッション：始祖ウィルス	与持有相同任务的4个人发生邂逅通信	联机或邂逅通信后低几率出现	随机极品部件

部件一览

突袭模式下部分强化部件的效果比作战模式有所降低，不过也有一些特有部件只能此模式得到，尤其是“グレネ–ドランチャ–”、“グラトニ–”、“オ–トロ–ダ–”、“フルバ–スト”这4种部件更是堪称极品。下面是全部种类的部件效果，不同级别的部件只在具体的加成数值和支持枪械种类上有所区别，在游戏中可以一览无余，这里就不浪费篇幅一一列出了。

部件名称	效果
ダメ–ジ	子弹威力上升
ファイアレ–ト	连射速度上升
ロングマガジン	装弹数上升
バインド	阻止敌人行动的能力上升
デイズ	打出敌人硬直的能力上升
エンレイジ	给敌人造成伤害时，敌人以自己为攻击目标的几率上升
クロ–ク	给敌人造成伤害时，敌人以自己为攻击目标的几率下降
ピアッシング	贯通力增加
クリティカル	会心攻击发生率上升
バ–スト	一次射击能连续发射数发子弹
イ–ジ–ヒット	子弹的命中区域增加
コルヌコピア	每隔一定时间所持的弹药回复
エッジランナ–	残余体力越少，攻击威力越大
インファイタ–	攻击距离在4m以内时威力上升
アウトレンジ	攻击距离在4m以外时威力上升
ナロウ	霰弹枪子弹的散射范围变窄
ワイド	霰弹枪子弹的散射范围变宽
チャ–ジショット	可以通过长按射击键蓄力提升威力，蓄力时间越长、威力越大
グレネ–ドランチャ–	按瞄准键后再使用副武器，可以用枪把手雷等沿直线发射出去
グラトニ–	残弹数为0后可以使用其他种类的子弹
オ–トロ–ダ–	自动上弹且没有上弹动作
フルバ–スト	一次射击能把弹夹里的子弹全部发射出去

隐藏刺豚

前面已经介绍过，大部分关卡内会有隐藏的刺豚型敌人“アクレオツゾ”，将其击倒后必定会掉落武器箱或强化部件，而且还涉及到全灭敌人的奖励。最后就给出各关卡内隐藏刺豚的位置和出现条件，方便玩家们寻找击破。

关卡	难度	出现位置/条件
STAGE1	DARK	无
	DEEP/ABYSS	电梯所在区域东南角货箱下
STAGE2	DARK/DEEP/ABYSS	清光东侧区域敌人、获得“古びた键”后出现在东南海岸
STAGE3	DARK/DEEP/ABYSS	瑞秋遇害处上层，需要“船员居住区の键”的上锁房间内
STAGE4	DARK/DEEP/ABYSS	第一次与狼群交战的开阔地域（中央堆积有木箱处），清光敌人、获得“古びた键”后出现
STAGE5	DARK	客室上阶301室（即流程中吉尔醒来后所处房间）的厕所内
	DEEP	客室上阶301室内床铺边
	ABYSS	烟雾弥漫的食堂，清光上下层的全部敌人后出现
STAGE6	DARK/DEEP/ABYSS	无
STAGE7	DARK/DEEP/ABYSS	流程中等待电梯到来的大厅，清光敌人后出现（获得“古びた键”后还会刷出一波猎杀者）
STAGE8	DARK/DEEP	一开始的赌场区域，清光水池中跳出的变异鱼后出现
	ABYSS	一开始的赌场区域，清光所有敌人后出现
STAGE9	DARK/DEEP/ABYSS	无
STAGE10	DARK/DEEP	坠机区域，清光敌人后出现在驾驶仓附近
	ABYSS	坠机区域，清光敌人出现奖牌后，在击倒后续敌人的过程中会在驾驶舱附近出现
STAGE11	DARK/DEEP	散步长廊，清光敌人获得“古びた键”后出现在关闭闸门的东侧
	ABYSS	赌场区域，击倒胖子BOSS出现奖牌后，再清光后续敌人就会出现在水池边
STAGE12	DARK/DEEP/ABYSS	无
STAGE13	DARK/DEEP/ABYSS	关卡一开始就会在船首甲板正前方的房间内出现
STAGE14	DARK	关卡一开始就会出现在南侧、通往电梯的通道内；进入防疫区画前，北侧窗户破裂的房间内
	DEEP	关卡一开始南侧通往电梯的通道内，需先获得“古びた键”（沿水下北侧门一路潜行，在动力室和流程中拿到“冲锋枪AUG”的小房间分别可以找到一把钥匙）；进入防疫区画前，北侧窗户破裂的房间内
	ABYSS	无
STAGE15	DARK	客室下阶200室内
	DEEP	客室下阶烟雾弥漫的食堂西南，流程中需要钥匙卡的房间内
	ABYSS	客室下阶200室内，击倒房内敌人后出现
STAGE16	DARK/DEEP/ABYSS	录像监控室内，需先获得“古びた键”
STAGE17	DARK/DEEP	终点奖牌所在的房间内，与最后一批敌人一起出现
	ABYSS	红外线房间过后的场景，清光敌人、获得“古びた键”后出现
STAGE18	DARK/DEEP/ABYSS	无
STAGE19	DARK/DEEP/ABYSS	无
STAGE20	DARK/DEEP/ABYSS	无

下崽工房

Loading... (123134 / 236425 bytes)

随着掌机平台的更换和DLC的普及化，本栏目也因此应运而生。这是个以下载类内容为主，收纳各掌机平台相关下载消息的一个专栏。栏目构成以已发售游戏的DLC内容介绍和解谜为主体，DLC资料为辅助，务求带给玩家丰富的下载相关内容。

PSV

真·三国无双 NEXT

◆Koei Tecmo Games◆ACT◆2011年12月17日◆1～4人

DLC武将卡——学园服装版

《356》的DLC内容之一的“学园服装”也被搬到了《NEXT》上，魏国和吴国武将的DLC卡分别在1月12日和2月2日开始提供下载，单张卡的售价为100日元，而直接购买一个势力的全套卡片（魏、吴皆为16张）则只需500日元。在《NEXT》中，同一位武将的不同卡片，除了服装的不同外，在能力数值、部队兵种上也会有所差别，而DLC武将卡的政略也是全新的，不过并没有追加新的效果，有爱的玩家可以自行斟酌。

另外，本作已于2月9日放出2.02版的更新补丁，用于增加战斗时的同屏人数，并针对即将发售的欧美版对“争霸模式”进行优化。小编在更新测试后发现效果显著，同屏敌兵数明显增多，且虎战车喷火时的画面拖慢也得到了一定改善。

3DS

雷顿教授与奇迹假面

◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

危险的航海（キケンな航海）

这个谜题需要在海域里放置礁石以及画出船的行进路线。箭头上的数字表示箭头所指方向礁石的数量，放置的礁石不能并排，箭头所指方向的礁石数量必须等于箭头上的数字，其他非箭头指示的地方也可以放置礁石，但依旧不能并排。在完成以上条件的情况下让船在不重复路线的情况下完成航线，而且船必须经过没有礁石的所有海域。

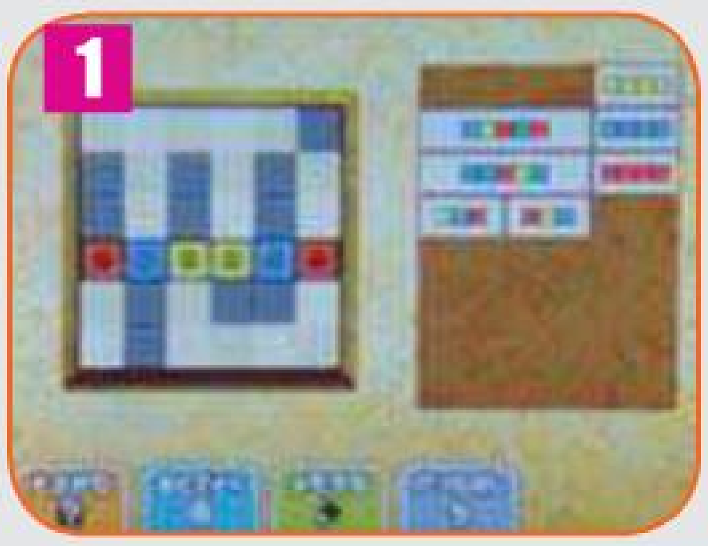
危险的航海 6

危险的航海 7

瓷砖秀

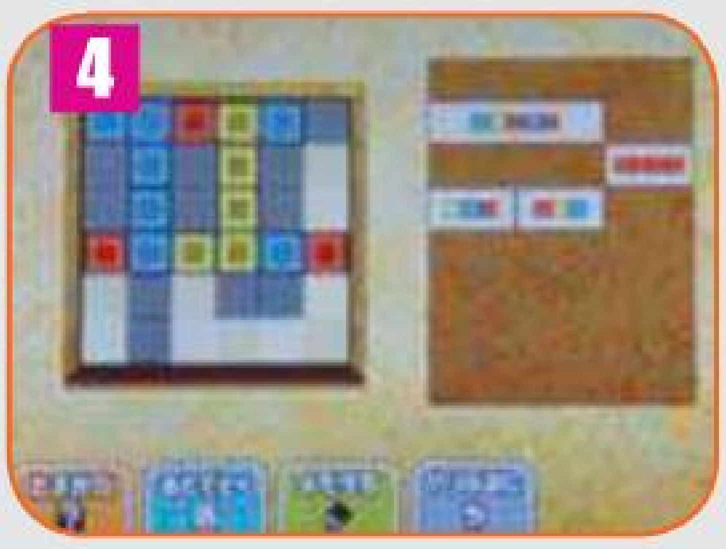
瓷砖可以翻转，放置的瓷砖的两端必须与黑色部分或边框邻接，相同颜色的瓷砖可以压在上面，要求将右边的所有瓷砖放到左边的空白处。

瓷砖秀 6

1


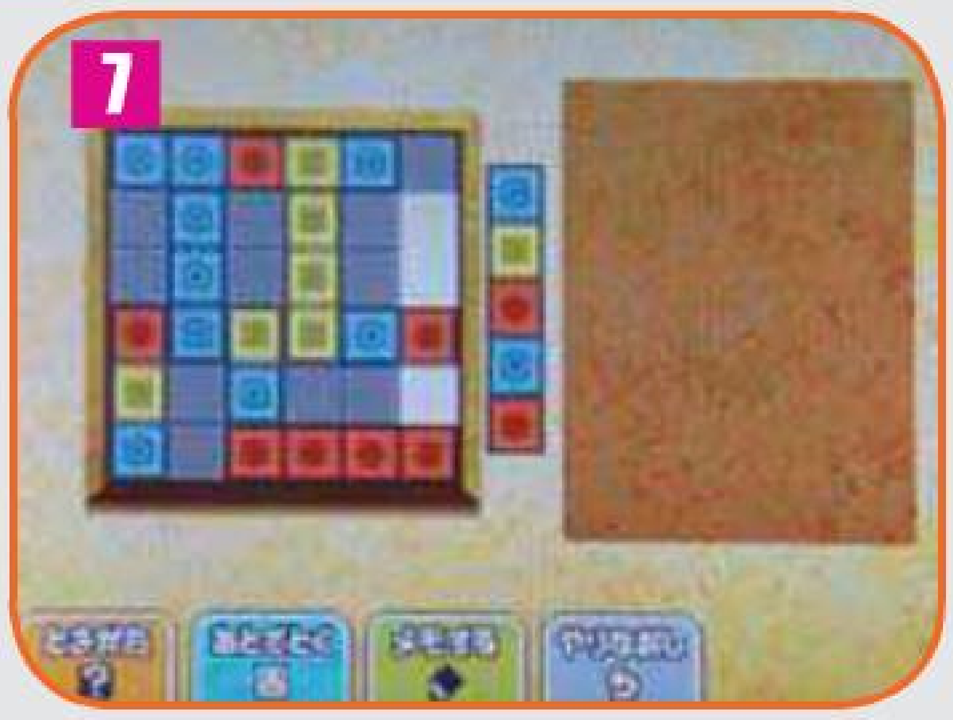
2

3

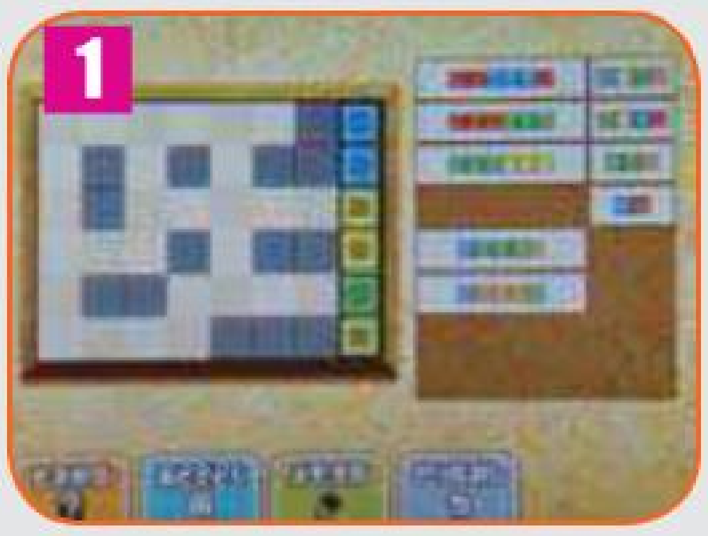
4


5

6

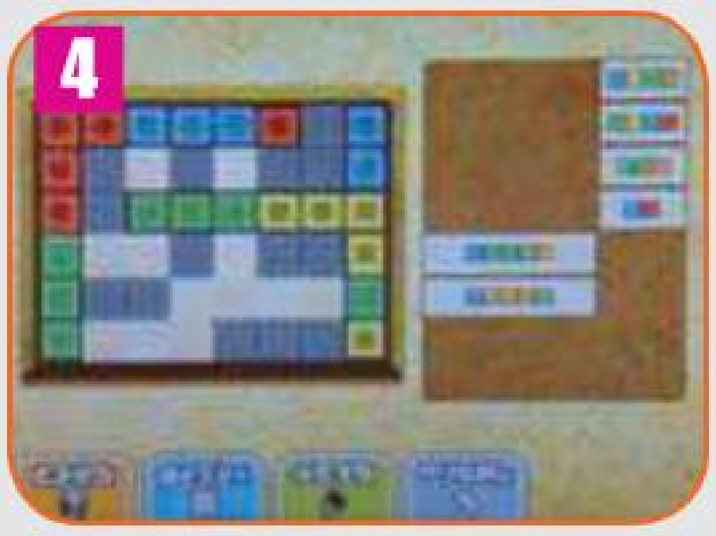
7


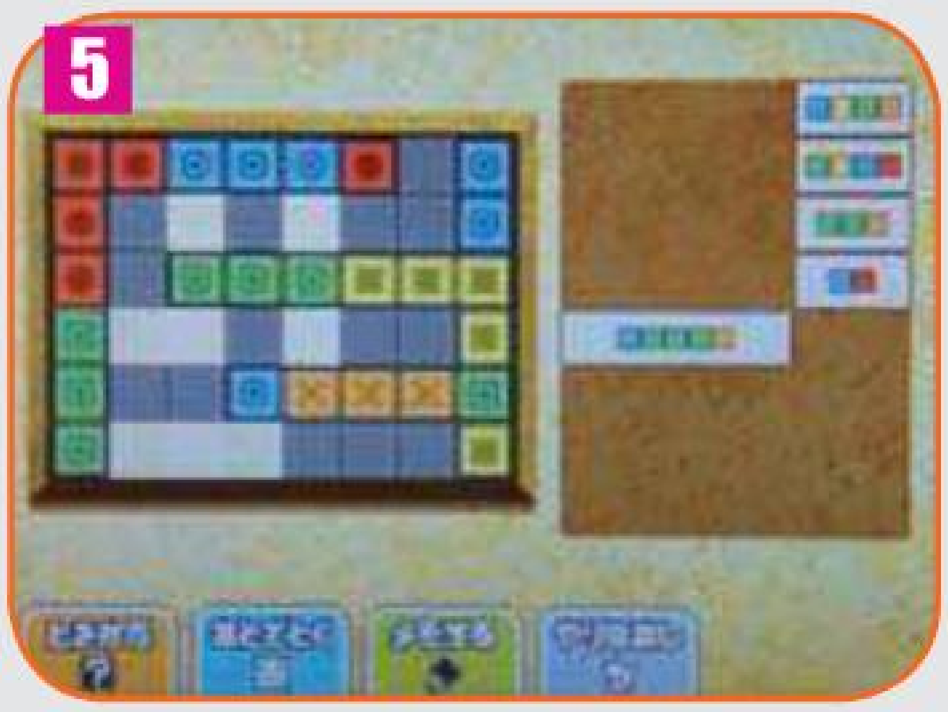
瓷砖秀 7

1


2

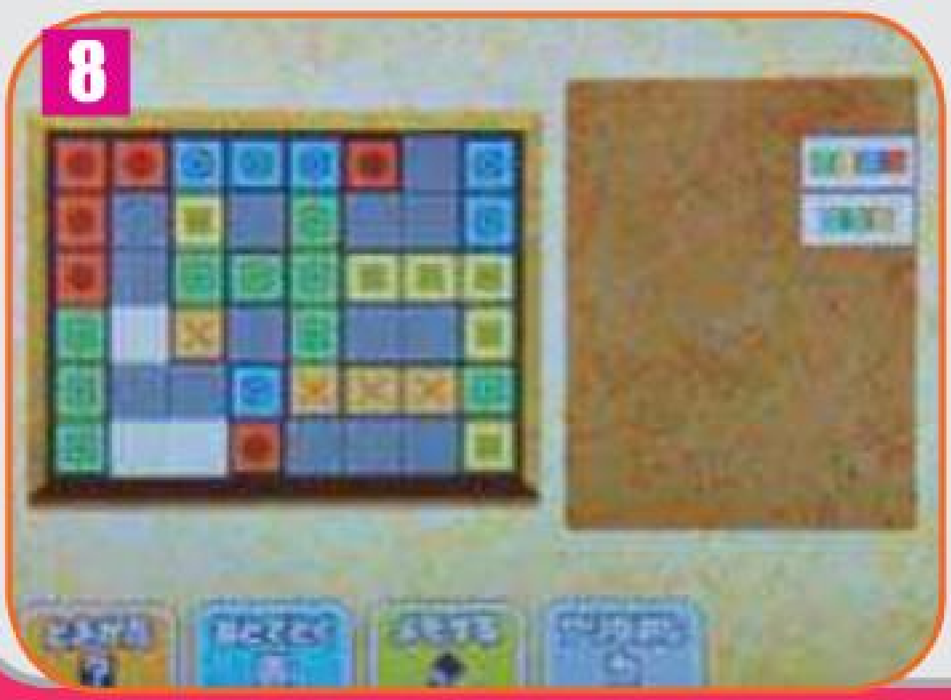
3

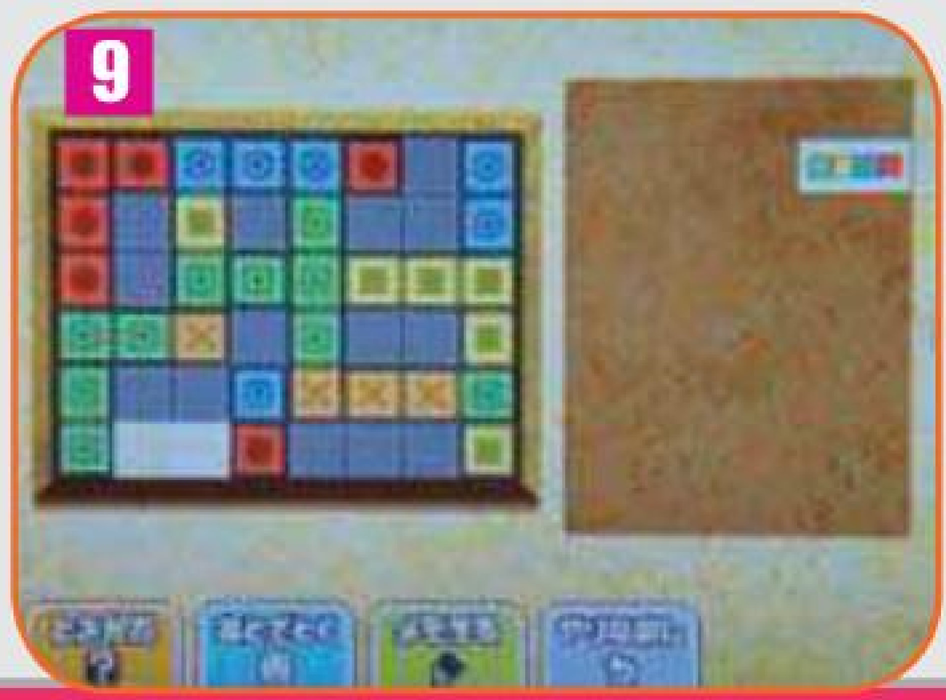
4


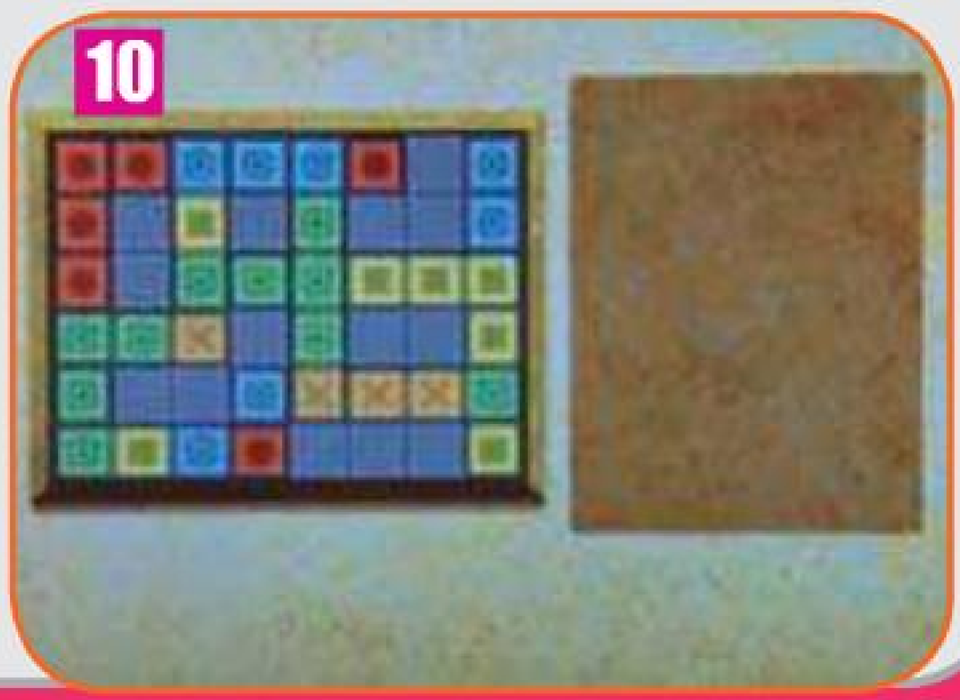
5


6

7

8


9


10


游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

“噗哟噗哟祭2012”热闹非凡！

白菜 提供

提起俄罗斯方块，大家应该都非常熟悉了。另一个知名作品《噗哟噗哟》，大家也应耳熟能详了。今年正好是这款可爱型连锁消除类方块游戏诞生的第20个年头。于是SEGA于今年2月5日在东京秋叶原的AKIBA_SQUARE举办了“噗哟噗哟祭2012”。会场除了有决出日本最强《噗哟噗哟》玩家的大赛外，还请到了历代参与作品演出的声优们为大家带来舞台活动，以及贩卖限定的物品。现在就让我们来看看活动的整个流程吧。

▲舞台活动开始时，向到场玩家打招呼的细山田制作人。旁边这条鱼是“《噗哟噗哟》系列”的吉祥物。

▲▶贩卖角落有不少当天限定的商品，还有一些市面上稀有的周边。

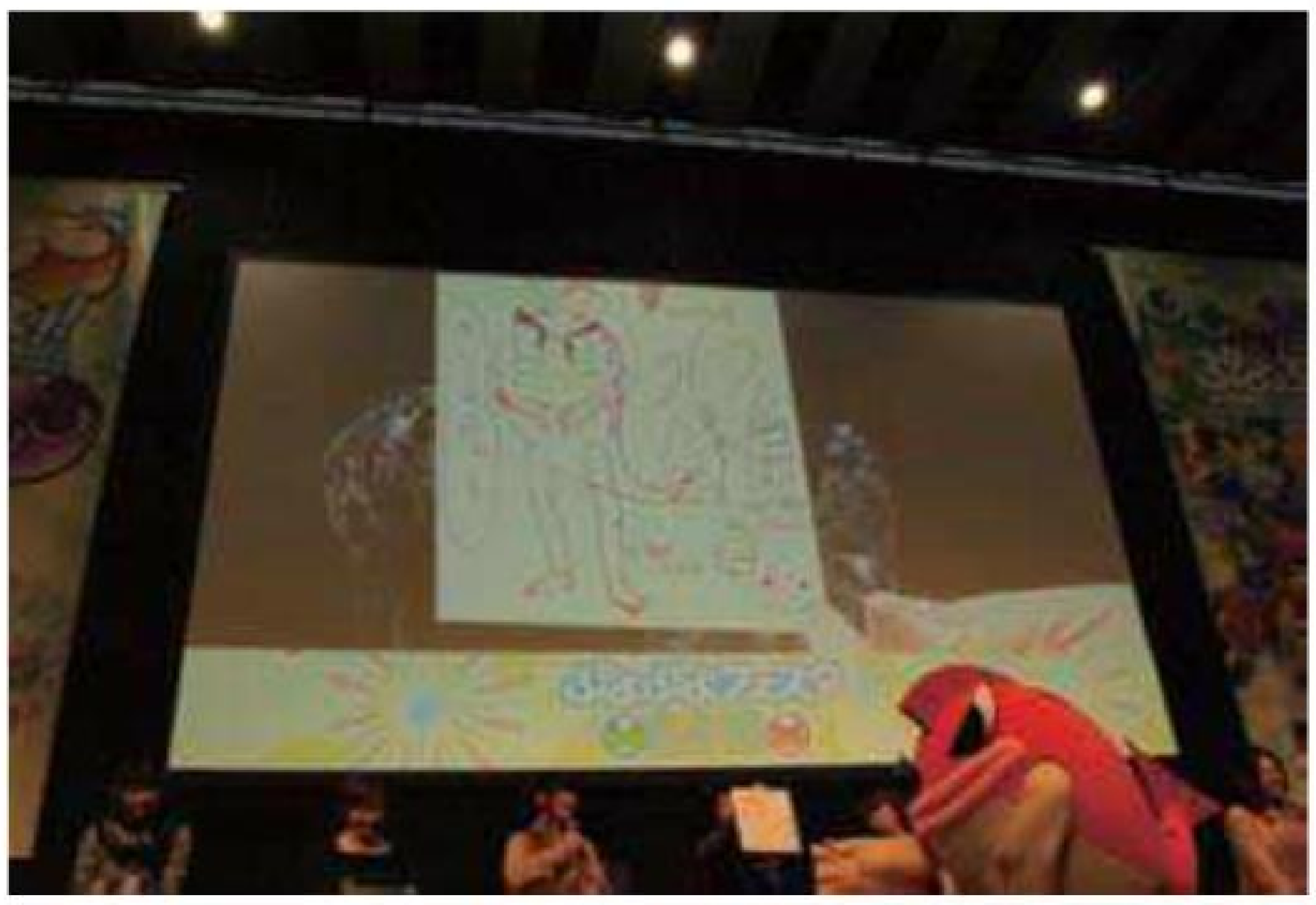
◀甚至还有人气角色阿露露、苹果和艾米缇的塑模进行贩卖。

舞台活动中请到了总共10名声优出席，其中有国内FANS也比较熟悉的近藤佳奈子与名家佳织在场。众人进行了脱口秀的表演，接下来还展示了自己所画的系列吉祥物的素描画。当然其中不乏一些比较可怕的作品，让台上的成员与台下观众们笑得人仰马翻。

在接下来的现场配音环节中，声优们演绎了人气角色艾米缇向历代角色发起“噗哟挑战”的原创小故事。声优们发挥了一人配多角的精湛技艺，让现场响起了盛大的欢呼声和掌声。之后声优们还组队进行了《噗哟噗哟》的友谊比赛。最后则是演出者们与观众一起合唱《噗哟噗哟之歌》，为舞台活动做了一个完美的谢幕。

▲左起第三和第四分别就是名冢小姐和近藤小姐。

◀▼在场人员集体合唱《噗哟噗哟之歌》，气氛十分热烈。



◀声优若林直美小姐自信满满展示的“超自信作”，结果被其他成员一致评价“腿部过分真实好可怕”……

当然决出日本最强《噗哟噗哟》玩家的大赛也十分精彩。单人战中玩家“时斗”赢得了最强的桂冠；而组队战中“赤ぷよぷよ青ぷよぷよ黄ぷよぷよ”在开场的奇袭成功后，压制对手直到最后一刻，也获得了胜利。双方都得到了奖杯以及珍贵的礼品，现场观众也向他们报以热烈的掌声。

▲可爱的角色加上声优们精彩的演技，博得台下阵阵掌声。

▲单人战与组队战双方胜利的瞬间。

在活动的最后，细山田制作人讲述了20周年后对该系列的展望，希望大家能够比以前更加喜欢、更加快乐地玩着《噗哟噗哟》。“噗哟噗哟祭2012”也就此圆满落下了帷幕。

▶日本最强的《噗哟噗哟》玩家正在领奖。

乌冬 提供

《AKB0048》今春开播！9名主人公声优决定！

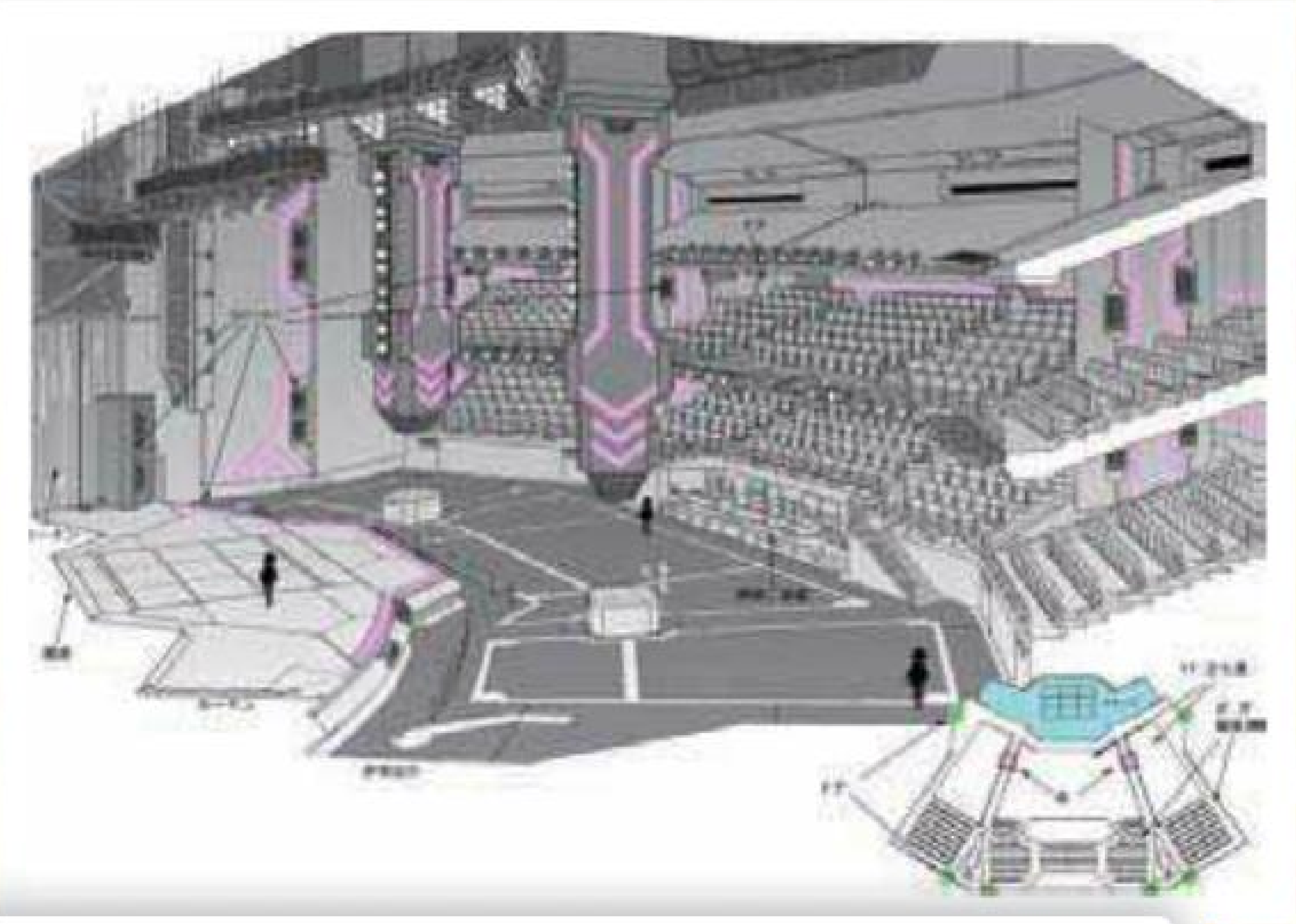
以当红日本偶像团体AKB48为题材的动画《AKB0048》即将于今年春季开始播放，同时官方也于近日发表了主人公的声优人选，分别是于48家族里甄选出来的石田晴香、岩田华怜、佐藤亚美菜、佐藤堇、仲谷明香、渡边麻友（以上AKB48）、秦佐和子、矢神久美（以上SKE48）、三田麻央（NMB48）9人。

作品的监督由河森正治（代表作：《超时空要塞F》）担当，剧情讲述的是继承了传说偶像“AKB48”之名的“AKB0048”中第77期研究生的奋斗故事。除了以上9人所配的主人公外，冠以AKB48真实成员名称的角色也会登场，不过目前还不知道这些角色的配音是由本人出演，还是另有人选。

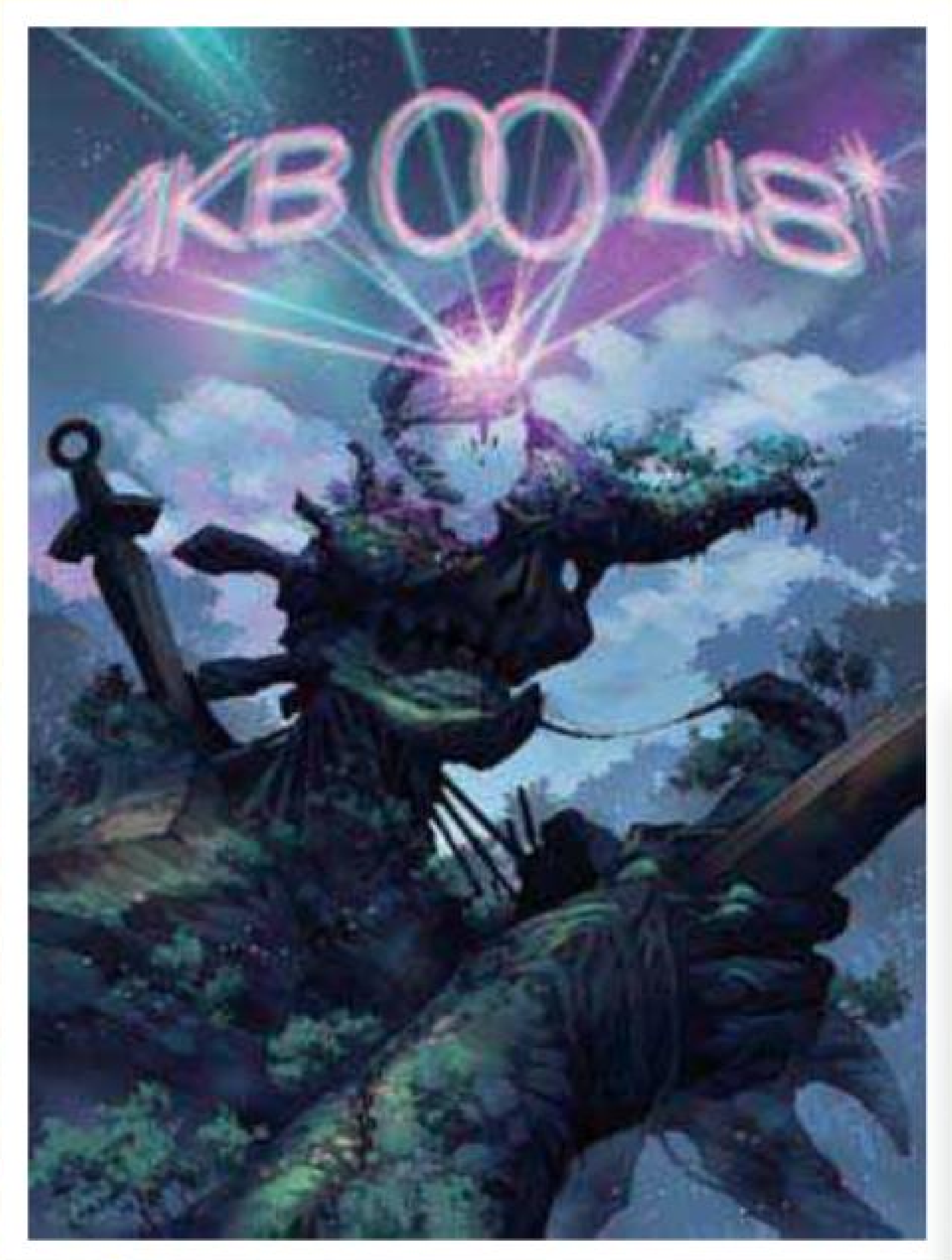
▲动画的海报，人设由江端里沙担当。

▲甄选共有200位成员参加，脱颖而出的就是以上9人，其中仲谷明香、秦佐和子和佐藤亚美菜都是有声优经验的。

▲9人各自所负责的角色。



►动画的背景定在了未来，所以场景也很有未来感。



▼以AKB48真实成员名字登场的角色，你能认出来几个？

胧月
提供

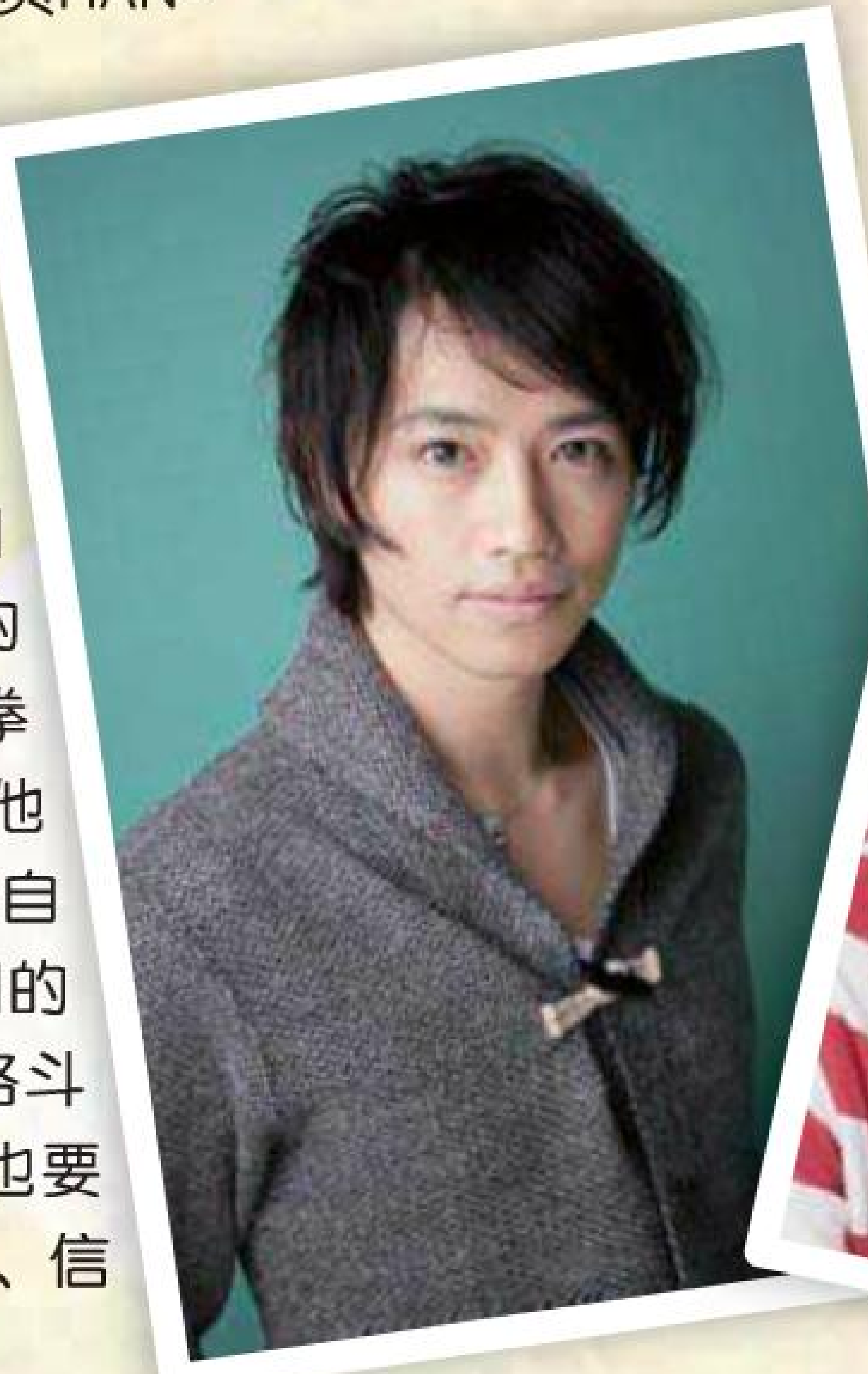
日剧《黑豹2》决定制作，2012年4月开始播放

▲记者发布会上登台的演员和制作人们。

继《黑豹》初代被搬上荧幕后，即将发售的PSP续作《黑豹2》也要被改编成日剧了。名义上说“改编”，其实从日期上看，游戏和日剧应该是同时筹划制作的。主人公的扮演者和前作日剧相同，也就是《黑豹2》中右京龙也的声优斋藤工，以其为核心，冈本玲、魔裟斗、高知东生、大杉涟等知名演员也将参加本剧。日剧以东京神室町和大阪苍天掘两大格斗集团的斗争为主线，主题歌由日本组合湘南乃风的成员HAN-KUN提供。

▲跨越地域的全面战争就在这看似祥和的气氛中爆发了。

根据日剧情报，我们也大致可推测出游戏序章的剧情。右京龙也在地下斗技场“龙之狂热”达成前无古人的十连胜，为了淡忘失去姐姐和朋友的哀伤，独自来到美国的拉斯维加斯，成为一名职业拳击手。为了进军自己的祖国，他于一年后再度返回东京，前往自己长大的神室町。然而，昔日的主场龙之狂热遭到大阪地下格斗集团“阿修罗”的袭击，龙也要和龙之狂热的三名斗士——诚、信司、保一起共同对抗阿修罗。



◀右京龙也的扮演者斋藤工。

▲彩的扮演者冈本玲，在容易受伤的擂台上，护士的作用至关重要。

阿修罗的目的并非仅仅是武术切磋这么简单，曾与龙也一度交手的二冈组原组长企图与阿修罗的首领秋田、野崎等人一并统领龙之狂热。阿修罗四天王之一的冲田向信司发动袭击，龙之狂热已无路可退……

栏目主持：苍穹

本辑主题 鞭子

在十八般兵器中有一名为“鞭”的兵器，这类武器最大的特点就是软硬兼施、变化无穷。在很多武侠类电视剧中经常会出现使鞭的角色，鞭子在他们手中舞动得上下纷飞如银蛇飞舞，杀伤力丝毫不亚于刀剑类武器。在游戏界中使鞭的角色并不算少，厂商们在这种武器上也颇费了一番功夫，毕竟鞭子不同于其他常见的武器，在手感和打击感上还是有很大的区别的。接下来就来逐一回顾一下那些使鞭的游戏角色，看看他们是如何把鞭子使得有模有样的。

◀ 动漫最有名的使鞭的角色，另外也是现在流行的“伪娘”文化的代表人物，当年有多少人误以为他是女的……

文 狮子心

游戏类型	FTG
游戏年份	1994年

幽游白书 魔强统一战

机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

《魔强统一战》在中国称得上是最脍炙人口的MD游戏，也是《幽游白书》改编游戏中最好的一款。本作由Treasure公司制作，高度忠于原作，各类必杀技动画和角色的经典台词，绝对令《幽白》的粉丝激动不已。作为一款FTG，本作包含了大多数玩家所习惯的1V1模式，也可以采取2V2的乱战形式，更增加了游戏的趣味性和火爆程度。游戏在核心的格斗部分做得相当出色，操作手感极佳，拳脚等不同招数的打击感表现强烈，各类人物的招数繁多，在招数判定上也做得十分精准、滴水不漏，更是引入了当时十分盛行的连续技、逆向打击等要素，高自由的连续技结合热血的超必杀技动画，让电视机前的玩家成就感十足。游戏中有很多值得研究的技巧，比如角色的无限连技、滑步、死角无限投等，令玩家欲罢不能，直至今日依然有无数爱好者在继续研究。相比其他角色强大的攻击力，藏马显得要更为上级向得多，这也比较符合这一角色的特点，使鞭的他在原著中也不是靠力量取胜。藏马更多在于牵制力的体现上，比如配合攻击距离使用的“魔界植物召唤”就是十分好用的牵制技能。游戏也存在着平衡性不足、使用角色太少等缺点，不过瑕不掩瑜。无数粉丝苦盼十几年依然不见该游戏任何续作的消息，不得不说是一件憾事。

▶游戏中藏马用的荆棘鞭表现得还是十分飘逸的。

特别推荐

游戏类型	ACT
游戏年份	2002年

恶魔城 白夜协奏曲

机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

说到鞭子就不得不提到游戏史上最著名的使鞭一族——贝尔蒙特家族，本次要介绍的是《白夜》的主人公祖斯特·贝尔蒙特。游戏包含的要素非常多，表里世界的引入使得整个恶魔城显得更为庞大，单单BOSS就有19个，各类要素相比于前作《月轮》要丰富得多。祖斯特可以在家传圣鞭“吸血鬼杀手”上附加各种原石，以此强化圣鞭的属性。系统方面还引入了魔法书，每一种魔法书可以与各种辅助武器生成各异的魔法效果，比如小刀加上冰魔法书会变成6把带追踪效果的小刀，斧头加上火魔法书就能召唤2条炎龙，本作中总共有30种华丽的魔法效果。主角祖斯特要不断穿梭于表、里世界之中来回解谜，其中穿插着大量BOSS战，不过游戏整体难度相比前作大幅度下降，玩家要顺利通关并非难事。本作在音效表现上不算好，相比其他《恶魔城》作品实在是逊色得多，这也是《白夜》最惹人诟病之处。

▶祖斯特可以灵活地在鞭子上附加属性，图中的鞭子就增加了放射火球的能力。

游戏类型	ACT
游戏年份	1992年

少年印第安纳琼斯

机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

《印第安纳琼斯》三部曲是非常经典的电影，如此受欢迎的电影作品改编成游戏也是必然的，本作在素质上也颇对得起这块金字招牌，还是可圈可点的。游戏总共由12个关卡组成，各个冒险场景不尽相同，这很符合原作的风格。这些关卡中准备了各种道具，例如初期就持有的长鞭、可以自由控制投掷方向的手雷，最有意思的是琼斯出场时并没有戴着他那顶宝贝帽子，而帽子则是作为一种道具存在的。各类装备道具不仅可以用来攻击敌人，还能起到抵挡一次攻击的作用，所以琼斯只有在身上“一丝不挂”的情况下受到攻击才会致死。游戏中琼斯依然有着矫健的身手，不同的关卡则有各类不同的打法，如果道具准备充分能轻松化解很多关卡难点，比如坦克BOSS，如果玩家携带着步枪的话，对付起来就相当容易。游戏在整体风格上与原著颇为相似，算得上是一款不错的电影改编作品。

◀皮鞭和帽子是琼斯的标志，就算是游戏中也一个都不能少！

游戏类型	ACT
游戏年份	1991年

火炮

机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

正如名字一样，《火炮》是一款风格火爆、硬派的游戏，其剧情设定也充满末世感，并采用了类似《忍龙》的电影化过场形式，在那个年代看起来还是颇为时髦的。主角哈特是一个能力很强的特工，平常喜欢用一条很酷的光鞭来作为常用武器。游戏的关卡设计是最大的亮点，不仅有传统的横版ACT模式，还有飚车关卡、主视角射击关卡等等。游戏一开始就是一个非常爽快的飚车关卡，玩家可以操作汽车将关卡中的各类敌人、路障等撞个稀烂。第二关则变为常见的横版卷轴式，主角除了能使用光鞭外还配有手枪和手雷，不过这两种武器都有弹数限制，只有击破场景中特定的敌人才能获得弹药补充。游戏的手感表现良好，即使关卡构造如何复杂玩家也能够操作自如，不过难度较高，尤其是最终BOSS的实力强劲，当年在这里放弃的玩家应该不算少数。

◀游戏中的僵尸类敌人倒是不少，这两种喷火的和戴南瓜头的还挺有意思。

便携领域

最近，苹果在关于iPad的商标权官司中败下阵来，虽然涉及的范围只有中国内地，但还是导致国内诸多地区的iPad被迫下架，甚至有报道称，石家庄工商局在核实苹果公司侵权后，查扣了45台苹果iPad 2，并表示对涉嫌商标侵权的商品依法一律没收。这场“闹剧”最终会如何收场，还须拭目以待。

情报室

iPhone 4S或成吉尼斯纪录中销售最快产品

去年，微软Kinect凭借60天800万套的销量成为全球销售最快的电子消费产品，而这个纪录似乎今年就会被打破。调查公司Consumer Intelligence Research提供的分析表明，2011年苹果第四季度售出了3700万部iPhone，89%为iPhone 4S，而其发售后的前78天内销量更是高达3300万部，远高于Kinect的销量，有望创电子消费产品最快销售纪录。据业内专家分析，除了iPhone 4S自身强大的吸引力外，造成这样高销量的另外一个原因是在去年10月4日发布新一代iPhone前，大家都已经知道即将有新机在近期推出，一些本想购买3GS或4的用户积累了下来，直到4S发售以后，这种换机需求才得以一下子释放出来。虽说2012年才刚开始，但这一年内出现超越iPhone 4S最快销售纪录产品的几率似乎并不大，苹果有望在年底吉尼斯纪录颁布时夺得这一桂冠。

苹果iPhone政策遭遇投机行为

众所周知，苹果为了提高服务质量采取了“iPhone 损坏以后用户不必亲临苹果零售店，苹果也负责对其维修”的政策，但具专门报道美国消费者权益的记者米奇·利普卡称，苹果的客户服务计划本来出于好意，但如今却被犯罪分子钻了空子，他们在窃取了iPhone以后故意将其弄坏，然后再拿到苹果零售店更换维修。比如近日有一名波士顿女学生在火车站被偷走了iPhone，几天后，她意外收到一封由苹果发送的电子邮件，称其的iPhone已经损坏，正在苹果零售店维修，在纳闷的同时她与该苹果零售店取得联系并试图取回自己的iPhone，但该零售店却以她不是那个拿手机来维修的当事人为理由拒绝将手机交给她，幸好最后网络运营商Verizon十分配合，在这名女学生打去电话求助以后，锁住了那部失窃iPhone的信号，使其无法使用。类似的案件最近正在呈上升趋势，苹果或许是该考虑一下把修改客户服务计划提上日程了。

索爱宣布将Android系统上的WebGL开源

WebGL是一种3D绘图标准，这种绘图技术标准允许Web开发人员借助系统显卡来在浏览器里更流畅地展示3D场景和模型，可被用于创建具有复杂3D结构的网站页面，甚至还能用来设计3D网页游戏。去年11月，索爱宣布在Xperia系列手机上原生支持WebGL，从而成为世界上第一个正式支持WebGL的手机厂商。目前，作为下一步跟进，索爱正在将这一支持延续到Android 4.0上，而且是完全开源的。1月25日，索爱高级软件架构师Anders Edenbrandt在开发者频道的网站上对此进行了详细的说明。自从索爱宣布将在Android 2.3系统上添加WebGL支持之后，

就收到了来自于开发者社区的很多反馈，其中不少都非常鼓舞人心。目前索爱已经在GitHub上公布了在Android 4.0中支持WebGL的所有源代码，任何人都可以下载这些代码而且无需任何特殊权限，希望以此为基础能有更多的人不断贡献新的代码。索爱自己的开发工作也仍在继续当中，所以等到他们正式发布Xperia手机Android 4.0系统的时候，代码还会发生不少变化，索爱希望以此吸引人们的关注目光，并做出新的贡献。

Google每年从每部移动智能设备获7美元收入

在刚刚过去的2011年，移动智能设备市场得到了长足的发展，而在其中独占鳌头的非Google莫属。美国投资研究公司Cowen & Co分析师吉姆·弗里德兰估计，Google目前虽然并没有对Android系统进行收费，但是其每年仍然从每部智能手机和平板电脑中获得大约7美元收入，而这一收入主要来自Android和iOS平台移动应用中的搜索广告和显示广告。弗里德兰预计，全球移动智能设备的数量将从去年的5.09亿部增长至今年的9.14亿部，因此谷歌的移动广告营收预计将从去年的25亿美元上升至今年的58亿美元。据

悉，移动业务营收占谷歌总营收的比例从2010年的3%上升至去年的7%，而今年预计还将增长至13%。根据弗里德兰所设计的数学模型计算，如果全球的移动智能设备激活量能保证稳步增长的话，那么到2016年，Google的移动业务营收将达到200亿美元，占总营收的26%。作为对比，Google目前通过每台电脑每年获得的营收约为30美元。

周边屋

这次为大家带来的周边介绍是一款适用于iPhone 4和iPhone 4S的手机保护套，怀旧的木制风格是其最大的卖点，下面来一起欣赏吧。

iOS

空气检测站

类型：天气	厂商：Sumi
价格：6元人民币	版本：中文版

iOS平台上的天气类应用已经是数不胜数，但是这些应用同质化现象非常严重，并没有太多可以让人耳目一新的亮点，而本应用则另辟蹊径，以近来大家高度关注的空气质量为卖点，为用户提供更专业细致的服务。该应用的动态画面非常可爱，无论场景还是“播报员小Q”都是充满童趣的橡皮泥风格，而根据空气质量的高低小Q还会呈现出不同的造型，比如当空气很糟糕的时候它会带着一个防毒面具出现。除了实时为用户播报全国120座城市的空气质量状况(PM2.5、PM10)和温度状况外，应用中还提供了许多相关的资料，如果你对空气质量标准和测量方法存在疑问也可以在这里找到答案。此外，本作还内置了分享功能，用户可以通过新浪微博与关爱的朋友、家人及时分享空气质量信息。总的来说本应用的实用价值很大，特别是对于北方的用户来说更是非常必要，关心天气的玩家不妨尝试一下。

iOS

词频背四级

类型：学习	厂商：BitRice
价格：免费	版本：中文版

新学期开始，没有过英语四级的同学们又将开始焦心的复习，俗话说学得苦不如学得妙，平时针对性的学习总会比临时抱佛脚的效果要好很多，而本应用能帮助你制定合理的背单词计划。作为一款学习应用，本作淡蓝色的界面设计得恰到好处，既不会太单调又避免了许多会干扰学习的要素，应用中的单词根据难度分为五个级别，用户在其中可以逐个浏览单词的详细解释，每次翻页系统都会自动读出该单词的发音，如果已经熟悉这个单词，便可在屏幕下部进行熟练度标记，而想检验自己的学习效果时用户只需点进测试模式即可。此外，本作最大的亮点在于使用了美国官方单词频率使用统计，优先对生活、考试中的重要词汇进行针对性记忆，避免在过于生僻的词上浪费太多时间。虽说本应用的结构很简单，但流畅的阅读体验和合理的设计都让人更能安下心来背单词，近期要考四级的用户不妨尝试一下本应用。

iOS

苍蝇与奶酪

Fly and Cheese

■SunTownship ■PUZ ■免费 ■中文版

《苍蝇与奶酪》是一款可爱的国产的游戏，夸张的大色块运用让气氛显得非常活泼，而玩家在其中将扮演一只捕捉美味奶酪的可爱的苍蝇。游戏的玩法很简单，在屏幕中有许多小奶酪四处乱跑，玩家要利用重力感应控制苍蝇的移动，点击屏幕在一定范围释放花粉即可捕获小奶酪，而被捕获的小奶酪也会释放花粉产生连锁反应，一次性捕捉的奶酪越多得分越高。虽说规则听起来很简单，但是由于释放花粉的硬直时间很长，必须要进行一定的预判才能达到想象中的捕获效果，比如在屏幕的中心部位看似有很多奶酪经过，但如果在这个位置释放完花粉要花费好几秒的时间，此时奶酪们早已跑远。总得来说本作的游戏素质不错，可爱又有趣的设定让人有忍不住想玩的冲动，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

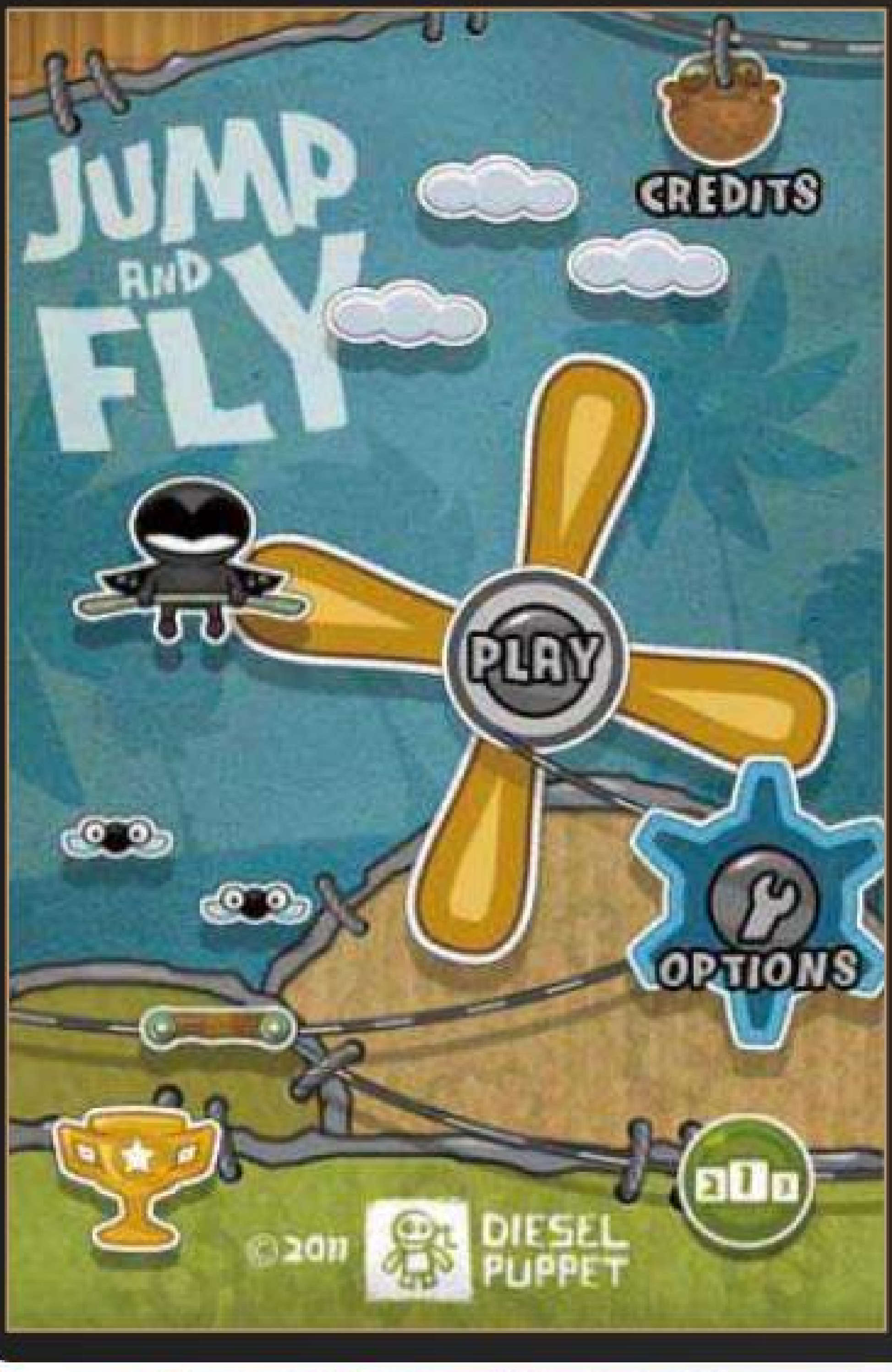
iOS

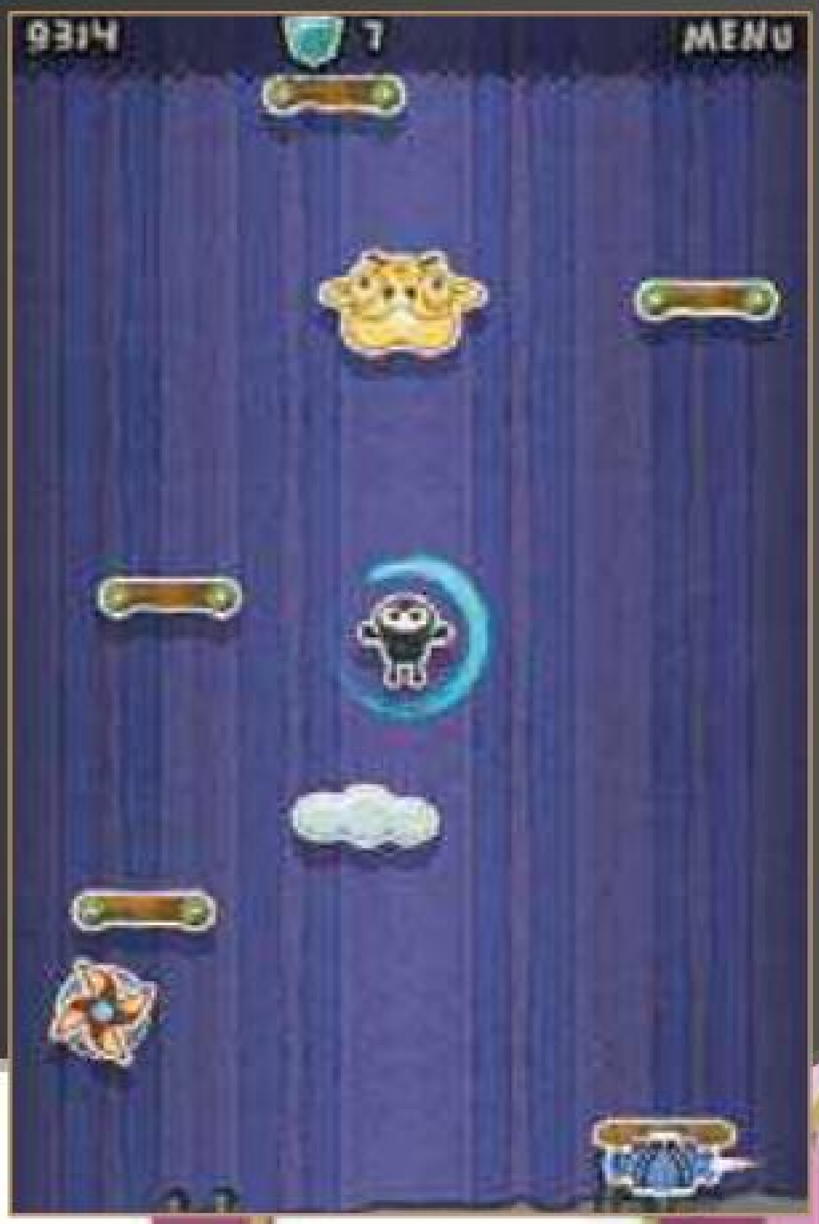
跳跃和飞行

Jump and Fly

■Dizel Pappet ■ACT ■0.99美元 ■英文版

自从doodle jump一炮而红后，ios平台上出现了众多跳跃类游戏，而本作是其中相对优秀的一款作品。本作的画面是剪纸风格，既可爱又平易近人，而玩家需要通过关卡中的各种平台、云朵、风车和吹风机等事物，来不断地向上跳跃，由于操作上采用了重力感应，游戏中角色的左右移动并不太容易控制，特别是关卡中没有屏幕边界限制，只要角度稍微没控制好就可能会从屏幕的左侧直接移动到右侧的，不过利用这点也能够跳到一些看似不可能到达的地方。此外，值得注意的是游戏中每个平台都有不同属性，比如云朵踩一次就会消失，而捆绑有定时炸弹的平台在倒数后会自爆消失，合理利用这些属性能帮助角色从容应对许多危机时刻。虽说本作只有一个模式，但是丰富的变化和有趣的设定让游戏颇具可玩性，值得喜欢跳跃类游戏的玩家尝试。





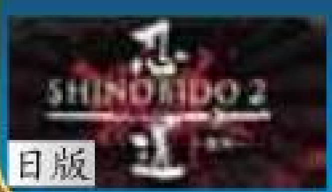
白金殿堂

栏目主持：苍穹

随着PSV的发售，掌机平台也迎来了“奖杯”系统。本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

忍道2 散华

白金 1　金杯 1　银杯 12　铜杯 37



日版

◆Spike◆ACT◆2011年12月17日
◆白金难度：3◆白金所需时间：约18小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无

狼来了

白金综述

《忍道2 散华》中并没有特别难取得的奖杯，需要专门去刷的奖杯也寥寥无几，只要方法得当，刷的部分可以在流程中完成，基本不会耗费多余的时间。这对于有动作游戏基础的玩家来说是一款只需15小时左右甚至更短时间就能取得白金的“奖杯神作”，而动作游戏新手或者苦手，花点时间收集素材后也能调合出极为强力的道具，以助轻松通过最高难度的“戒モ–ド”，白金耗时顶多20小时出头。虽然玩家可以在PSV的奖杯一览里查看到所有奖杯的入手方法，但部分说明非常隐晦，比如“怀かしき者”的奖杯说明就是“遇到那个令人怀念的忍者”，没有玩过系列作品的玩家想必会一头雾水，就算接触过以往作品的朋友，估计也很难在游戏中找到蛛丝马迹。此外，绝大部分与“数量”有关的奖杯都没有明确的数量提示，很容易让人产生攻略有误的错觉，已经亲身测试过所有奖杯取得方法的笔者在这里打包票，对照攻略刷奖杯时只要按照文中说的去做，绝对能解开所有奖杯。

奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	忍道制覇	获得除此以外的所有奖杯
铜杯	散る华 燃ゆる华	完成第一章，流程奖杯，不会错过
铜杯	再开	完成第二章，流程奖杯，不会错过
铜杯	执念	完成第三章，流程奖杯，不会错过
铜杯	想うはあなた一人	完成第四章，流程奖杯，不会错过
铜杯	华二轮	打出“华二轮”的结局
铜杯	华一轮	打出“华一轮”的结局
铜杯	现せ身	打出“现せ身”的结局
铜杯	见习い忍者	以“易しい”难度通关一次
铜杯	一人前の忍者	以“普通”难度通关一次
银杯	一流の忍者	以“难しい”难度通关一次
金杯	传说の忍者	以“戒モード”难度通关一次
铜杯	忍道の始まり	成功完成任意一个任务
铜杯	忍者入门	初次提升角色的熟练度
铜杯	血祀杀法	用血祀杀法杀掉任意一名敌人
铜杯	劣势を拔ね除ける	成功发动一次见斩
铜杯	刻を止め 斩り裂く	成功用斩刻杀掉一名敌人
银杯	暗杀者の系谱	使出过所有的特殊血祀杀法
铜杯	漆黒の空を翔る	初次使用风黑羽进行滑空
铜杯	调合师への一步	通过调合成功抽取出任意道具
银杯	调合王	得到道具“调合王の证”
铜杯	ねこばばやろう	在完成收集、强夺和泥棒这3种任务中的任意一种时私吞货物
铜杯	手里剑の使い手	用手里剑杀死一定数量的敌人
铜杯	回复药好き	体力不足时多使用回复玉/饮药

奖杯	名称	获得方法
铜杯	钩镰使い	使用钩锁
铜杯	ピヨピヨ カタカタ	使用カラクリ系列的忍具达一定次数
铜杯	见斩の达人	用见斩杀敌达一定数量
铜杯	埋火职人	使用埋火系列的忍具杀死敌人达一定次数
铜杯	忍具职人	通过调合制作出一定数量的忍具
铜杯	强引な御人	使用强行血祀解决掉一定数量的敌人
银杯	圣人君子	对敌人使用回复玉达一定次数
铜杯	一条の太平	打出一条信辉的结局
铜杯	季判の新たな旅	打出季判的结局
铜杯	风天の野望は续く	打出风天寅三郎久秀的结局
铜杯	枫はかわいい	用枫执行任务累计到一定的时间
银杯	稼ぎ头	金钱累计到一定数值
铜杯	隐密忍者	以“隐密”的特殊评价完成一定数量的任务
铜杯	口封じの鬼	以“口封じ”的特殊评价完成一定数量的任务
铜杯	勤勉家	完成全部修行
银杯	鬼神	使用血祀杀法干掉一定数量的敌人
铜杯	斩刻なる者	使用斩刻干掉一定数量的敌人
银杯	山菜に首ったけ	集齐所有成分的药草
银杯	キノコの里	集齐所有成分的蘑菇
银杯	ヤモリハンタ–	集齐所有种类的的ヤモリ（壁虎）
银杯	万能者	完成过所有共14种类的任务（救出类分2种）
铜杯	连杀剧	使用斩刻同时杀掉2个以上的敌人
铜杯	鲑鲑鲑	鲑鱼类道具收集到一定数量以上
银杯	忍者狩り	杀死一定数量的忍者
铜杯	山贼狩り	杀死一定数量的山贼
银杯	野生の王	完成特殊任务“がう–(どうも)”
铜杯	怀かしき者	完成特殊任务“续々・とある忍びにお礼がしたい”

难点奖杯打法

华二轮
铜杯

华一轮
铜杯

现せ身
铜杯

一条の太平
铜杯

季判の新たな旅
铜杯

风天の野望は续く
铜杯

因为完成上级的难度并不会解锁对应的下级难度奖杯，因此玩家最少得打通流程4次才能取得白金，其中三次可以顺便取得与结局挂钩的奖杯。流程的主线任务中会出现分支供玩家选择，选择的结果将影响到结局的走向。其中全部选择救人的任务会迎来“华二轮”；全部选择不救人的任务会看到“现せ身”；而分支中既有选择救人也有选择不救人的任务，会出现“华一轮”。三大名的结局只需通过集中完成任意一位大名的任务、将道具赠送给他们的方法来提高御莲，那么就能在通关后触发御莲最高的那位大名的结局。

野生の王
银杯

怀かしき者
铜杯

特殊任务的图标以绿色的问号状图案表示，该种任务在流程中随机出现，玩家可通过完成更多的特殊任务来触发更为丰富的任务内容，其中设有不少与奖杯关联的稀有特殊任务。注意在进行与奖杯挂钩的特殊任务之前请务必存档，因为有玩家遇到了完成任务后没有取得奖杯的BUG。注意“がう–（どうも）”和“续々・とある忍びにお礼がしたい”都为特殊任务的派生任务，它们的初始任务分别是“がうがう（少しお话があります）”和“とある忍びにお礼がしたい”。

枫はかわいい
铜杯

隐密忍者
铜杯

强引な御人
铜杯

口封じの鬼
铜杯

做一般任务时多让女主角枫上场，以解开对应的使用时间奖杯（主线任务只能使用男主角），她的熟练度建议优先提升钩锁的射程和斩刻槽，并尽量以全程暗杀的方法来取得过关评价时的“隐密”特殊评价（用斩刻杀敌也算暗杀）。如果不慎被敌人发现，先砍他几刀，然后跳到敌人头上按△键用旋祀将其强行血祀掉，强行血祀时需要连打△键来提高成功率，强行血祀一定数量的敌人也能取得奖杯，之所以要从空中下手是因为强行血祀时的成功率高于地面。另外被敌人发现后，在敌人的杀气图标呈红色状态时将其杀掉，杀掉的手段不限，过关后可以取得“口封じ”的特殊评价。

ヤモリハンタ-
银杯

因为“难しい”以上的难度在任务途中是无法按START键选择从任务初始状态重新开始的，所以要刷此奖杯中的珍稀素材**メシクイヤモリ**时较为不便，建议玩家在“易しい”或“普通”难度中将其搞到手，方法为：用提升过钩锁射程的枫，选择在八天满宫场景进行的任务，任务开始后往左走，利用钩锁登上屋顶，接着发动风黑羽飞往地图下方珍稀素材所在的小平台上回收道具，假如没有看到体色黑白相间的壁虎时，就可以直接按START键选择从任务初始状态重新开始，重开后场景内的道具会发生变化，重复上述的步骤直到刷到为止，注意体色黑白相间的壁虎并不只有**メシクイヤモリ**这一种。另外，**タカラヤモリ**需要通过特殊调合才能取得，配方为任意3种成分的成分值各达到13。

调合王

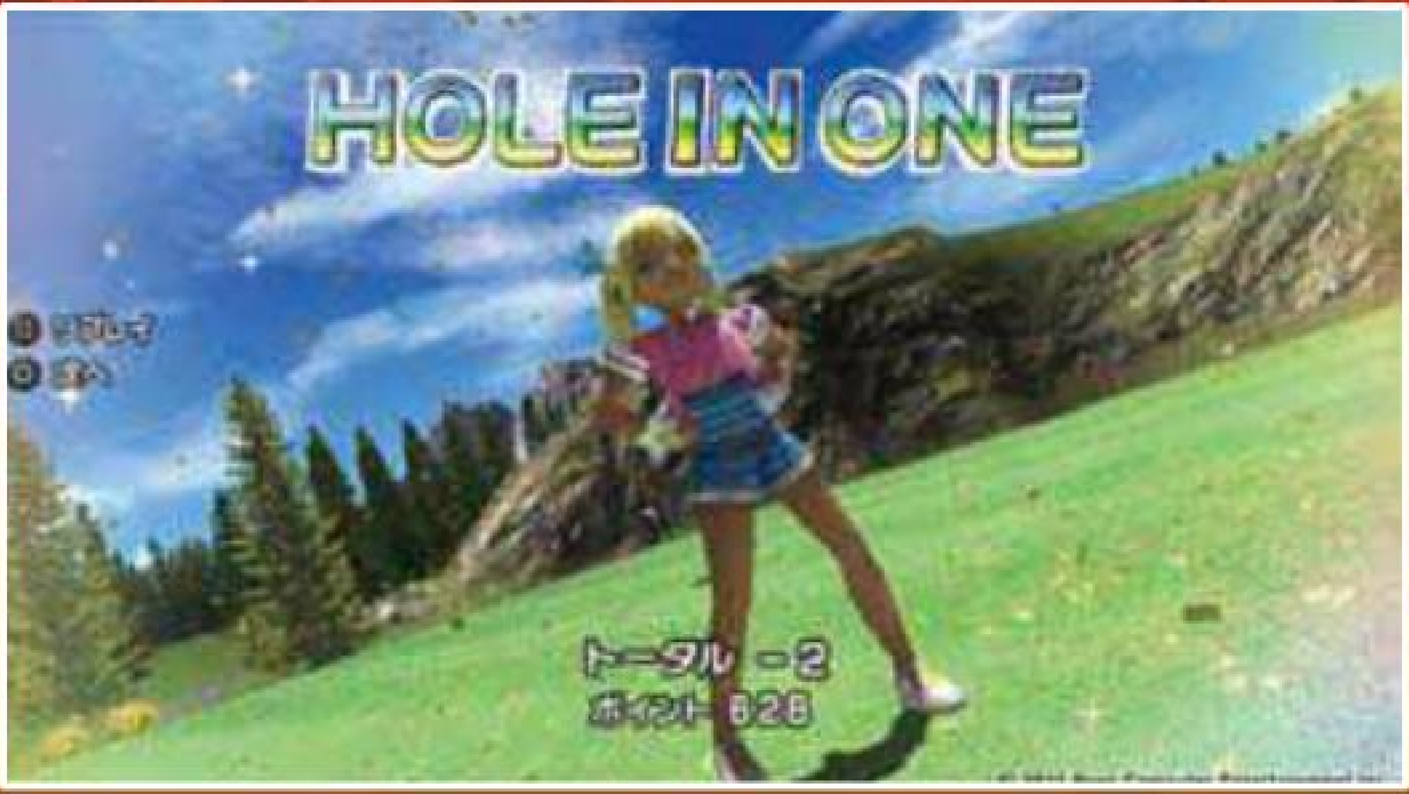
银杯

玩家需要先在商店中购买可以装入5种成分的蝴蝶壶，然后往壶中放入任意5种不同的成分，推荐全部放入正面成分，在抽取特殊调合的道具之前还能先抽取出+999的强力辅助道具，之后利用道具无限增值法复制大量的壁虎类素材**チンキヤモリ**（效果为使壶里所有成分的成分值提高，详见火热秘技栏目），一直往壶里塞，壶残量值到达上限后就抽出一些道具，接着重复前面的步骤直到5种成分的成分值都到达+999触发特殊调合后，此时抽取出来的特殊道具就是“调合王の证”。

暗杀者の系谱

银杯

特殊血祀杀法以及发动条件分别如下：辻祀・阴——贴墙状态时，敌人从右侧通过；辻祀・阳——贴墙状态时，敌人从左侧通过；逆祀——悬挂状态中，玩家的上方有敌人；崩祀——与敌人隔着障碍物时（如可以推拉的门）；雫祀——敌人站在有水的区域时，前后皆可，但不能从上方血祀；打祀——敌人在拾取道具时。



大众高尔夫6

白金 1 金 4 银 8 铜 24

日版

◆SCE◆SPG◆2011年12月17日
◆白金难度：8◆白金所需时间：约100小时
◆在线或联机奖杯：有◆硬件要求：无

定位球大叔

白金综述

本作白金的难度主要体现在技术、时间和运气上，这三者缺一不可。时间可以慢慢刷；技术上的要求主要是完成全王冠的挑战，这一点耗时因人而异；最后的运气就十分重要，信天翁、超级下旋打杆进洞这类球都非常考验玩家的运气，对于运气十分不好的玩家来说也许会在这些特殊进球上卡很久。这里先解释一下部分专业词汇：“PAR ON”为在低于标准杆2杆时成功上果岭；“フェアウェイキ－プ率”指开球时让球停留在标准草地上的概率；JI是“JUST IMPACT”的简称，指决定精度时为完美击球。

奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	みんゴルファ－へ感谢をこめて	获得其他全部奖杯
铜	デイリ－参加赏	参加并完成一回“每日大赛”
铜	チャレンジの始まり	通过初级级别赛事
铜	アマチュア卒业	通过业余级别赛事
铜	一人前のみんゴルファ－	通过专业级别赛事
铜	チャレンジ快进击	通过青铜级别赛事
铜	クライマックス！	通过白银级别赛事
铜	チャレンジの终わり……？	通过黄金级别赛事
铜	これがホントのエンディング！	通过白金级别赛事
铜	压倒的パワ－	开球时击出350y以上的击球
铜	パタ－の名手	打出15m以上的推杆入洞
铜	幸运の水神	打出一记“连续3次打水漂”成功的击球
铜	初チップイン	成功从果岭外围击球入洞
铜	初バ－ディ	成功打出小鸟球
铜	2重丸のスコア	成功打出老鹰球
银	神のみぞ知る奇迹	成功打出信天翁
银	エ－ス！を狙え	成功打出一杆进洞
银	驱け上がる稲妻	成功打出ライジングショット（超级上旋球命中球杆）
银	华丽なる螺旋	成功打出スパイラルショット（超级侧旋球命中球杆）
银	炎の追迹者	成功打出ホ－ミングショット（超级下旋球命中球杆）
铜	受付系は伊达じゃない！	购入角色サツキ的使用权
铜	コスチュ－ムデビュ－☆	购入一套COSPLAY服装
铜	最高级の品质	购入LV3的球杆及球
铜	コ－スコンプリ－ト！	购入所有球场的使用权
铜	オ－ディオマニア	购入所有BGM
铜	ギアコレクタ－	购入所有种类的球杆及球
铜	美术品收集家	购入所有壁画
银	ギアマスタ－	购入所有LV3的球杆及球
金	SOLD OUT	购入所有商店内的物品
铜	ロビ－キャラパ－ツ收集家	普通迷你人偶部件收集率达到50%
银	ロビ－キャラパ－ツ爱好家	特别迷你人偶部件收集率达到50%
金	ロビ－キャラパ－ツコレクタ－	豪华迷你人偶部件收集率达到50%
铜	ショット方式の选定	使用过所有的击球模式并完成比赛
铜	一途な思い	一个角色的爱着度满
金	ミンナダイスキ！	所有角色的爱着度满
银	满点の星空	挑战模式下所有比赛获得金星
金	キング・オブ・キングス	挑战模式下所有比赛获得王冠

难点奖杯打法

神のみぞ知る奇迹

银杯

エ-ス！を狙え

银杯

“信天翁”的要求是打出-3杆的球，在游戏前中期几乎不可能完成，不过等玩家购买了高级角色和高等级力量球杆以及力量球后就可以开始挑战了。这里建议挑战第一球场的第1个洞，高级角色可以轻松将球一杆打上果岭，玩家要做的就是对角度以及对击球精度的调整了，接下来就要看运气了。一杆进洞相对于信天翁来说简单些，只要在PAR3的洞都可以挑战，建议使用超级下旋球来击球。

驱け上がる稻妻

银杯

在第一个球场，可以有意地把球打在靠近果岭的边缘地区，由于**ライジングショット**没有距离以及其他要素的限制，所以除推杆以外的所有打击都可以触发。既然这样，那自然是离球洞越近越好。由于第一球场的场地很平坦，几乎所有的球洞都可以用来完成这一奖杯。奖杯不要求PAR以上的入洞，所以可以反复将球击打到外围草地来尝试。建议选择控球精度为A以上的角色，击球时风速可以不考虑，但地面倾斜一定要注意，最后尽量出JI。

华丽なる螺旋

银杯

具体攻略方法与**ライジングショット**完全一样，惟一不同的是，尽量将角色侧旋球的能力降低，过高的侧旋值会使控制变难。另外，这类要求命中旗杆的特殊击球，即便是球先落地然后再滚进洞的瞬间命中了旗杆也算，不需要打中很高位置的旗杆，但入洞后再碰触到旗杆的话是无效的。

炎の追迹者

银杯

想要击出**ホ-ミングショット**必须让球产生可以回转的效果，如果正常落在果岭的球产生不出回转效果的话，那么这个球即便击中了旗杆也是无归巢效果的。而想要让球产生出这样的回转效果的条件比较苛刻，主要有以下几点：1.必须为超级下旋球，即潜在要求为打击必须是JI；2.力量必须达到使用球杆的70%以上；3.球杆的限制为：普通能力角色——从1W到4I，拥有**アプロ-チ**能力的角色——从1W到AW；4.角色的**スピン**值达到要求，由于不同的距离跟球杆下对**スピン**值的要求均不同，所以即便官方也无法给出具体的参数，但还是建议在单独攻略此奖杯时尽量将**スピン**值加到B以上，越高越好；5.极度前倾的地面以及非普通草坪都是不可以的。正常情况下的JI率大概在30%～40%之间，在这样的条件下还需要让球准确地命中旗杆，不得不说难度非常高。在上面的几项要素中惟一可以提高成功率的只有角色属性，建议后期如单独攻略，选择带有**アプロ-チ**能力的角色来攻略，这样可以让“可以尝试”的机会变得多起来。

以上这些有特殊要求的击球奖杯，获得条件是必需是在官方比赛中，即挑战模式、练习模式、联网模式（除**パワ-モ-ド**无制限、**デカカップ**、无风大会以外条件）外的所有赛事。

幸运の水神

铜杯

此奖杯要求在一杆中球遇水面后打三次以上的水漂。需要注意以下几点：1.打出的球必须要成功上岸，最后落水的话是不算的；2.成功打多次水漂要求必须打出超级上旋球，且球杆最好为弧线较低的W型球杆或数字较大的I型球杆。比较容易达成的地点为第二球场的第5洞，开球时左边的水池很好利用，其实更推荐的是最终球场的第16洞跟第18洞，因为这两处如果失败了的话会要求重打，比较方便挑战。

キング・オブ・キングス

金杯

比赛中获得王冠的具体条件参看表格。

关卡	获得王冠的条件
1-1	得分2000Pts以上
1-2	比赛中成功击出**ライジングショット**
1-3	在PAR4的洞，1杆上果岭
1-4	PAR ON率为100%
1-5	在打出三回以上Bogey的情况下获得优胜
1-VS	击出老鹰球并战胜对手
1-VS2	击出老鹰球并战胜对手
2-1	JI率50%以上
2-2	**フェアウェイキ-プ**率为100%
2-3	所有击球全部使用旋转球
2-4	得分2000Pts以上
2-5	所有击球不得使用旋转球
2-VS	最初的3洞完胜对手
2-VS2	最初的3洞完胜对手
3-1	打出10m以上的推杆进洞（PAR以上）
3-2	击中旗杆
3-3	连续三回打出小鸟球
3-4	不可将球击打到粗草区
3-5	连续三回打出小鸟球
3-VS	所有球洞均以1杆完成推杆入洞
3-VS2	所有球洞均以1杆完成推杆入洞
4-1	总成绩在-3杆以下
4-2	**フェアウェイキ-プ**率80%以上
4-3	PAR ON率100%
4-4	总成绩在-4杆以下
4-5	不能出现“落水”与“出界”球
4-VS	连续打出小鸟球
4-VS2	连续打出小鸟球
5-1	上果岭时距离球洞1m以内（PAR ON以上）
5-2	不使用旋转球
5-3	PAR ON率100%
5-4	得分1500Pts以上
5-5	在果岭外围成功击球入洞（小鸟球以上）
5-VS	不能打出Bogey
5-VS2	不能打出Bogey
6-1	上果岭时距离球洞2m之内（PAR ON以上）
6-2	不能出现“落水”与“出界”球
6-3	不能掉入沙坑
6-4	上果岭时距离球洞3m之内（PAR ON以上）
6-5	第18洞打出小鸟球以上的级别
6-VS	不使用力量模式
6-VS2	不使用力量模式
7-VS	不改变电脑指定的球杆
7-VS2	不改变电脑指定的球杆

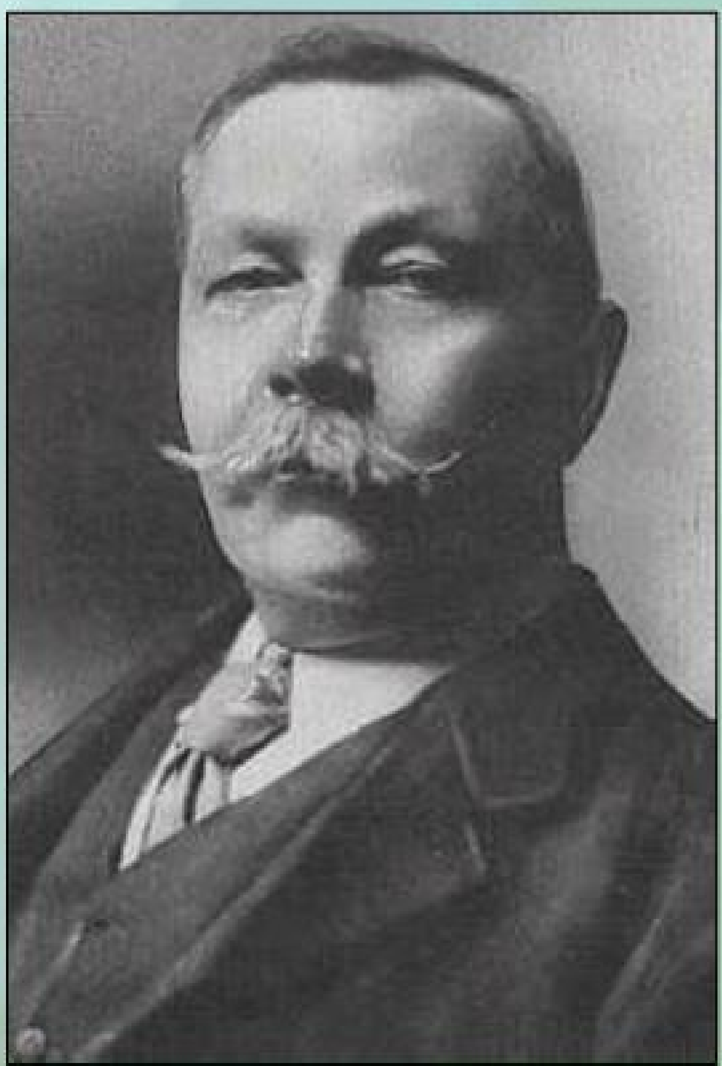
欧美流行风

栏目主持：纸鸢

也许你没有接触过任何侦探类的艺术作品，但是你一定听过“福尔摩斯”这个名字。尤其最近，在BBC迷你电视剧《新福尔摩斯》第二季热播和电影《大侦探福尔摩斯2 诡影游戏》上映的双重影响下，网络上轰轰烈烈地刮起了“福尔摩斯”风。无论是BBC版的“卷福”，还是电影版的“胡须福”，抑或是小说中的“原版福”，都有一大批忠实的FANS。本次“欧美流行风”的主题正是“福尔摩斯”。

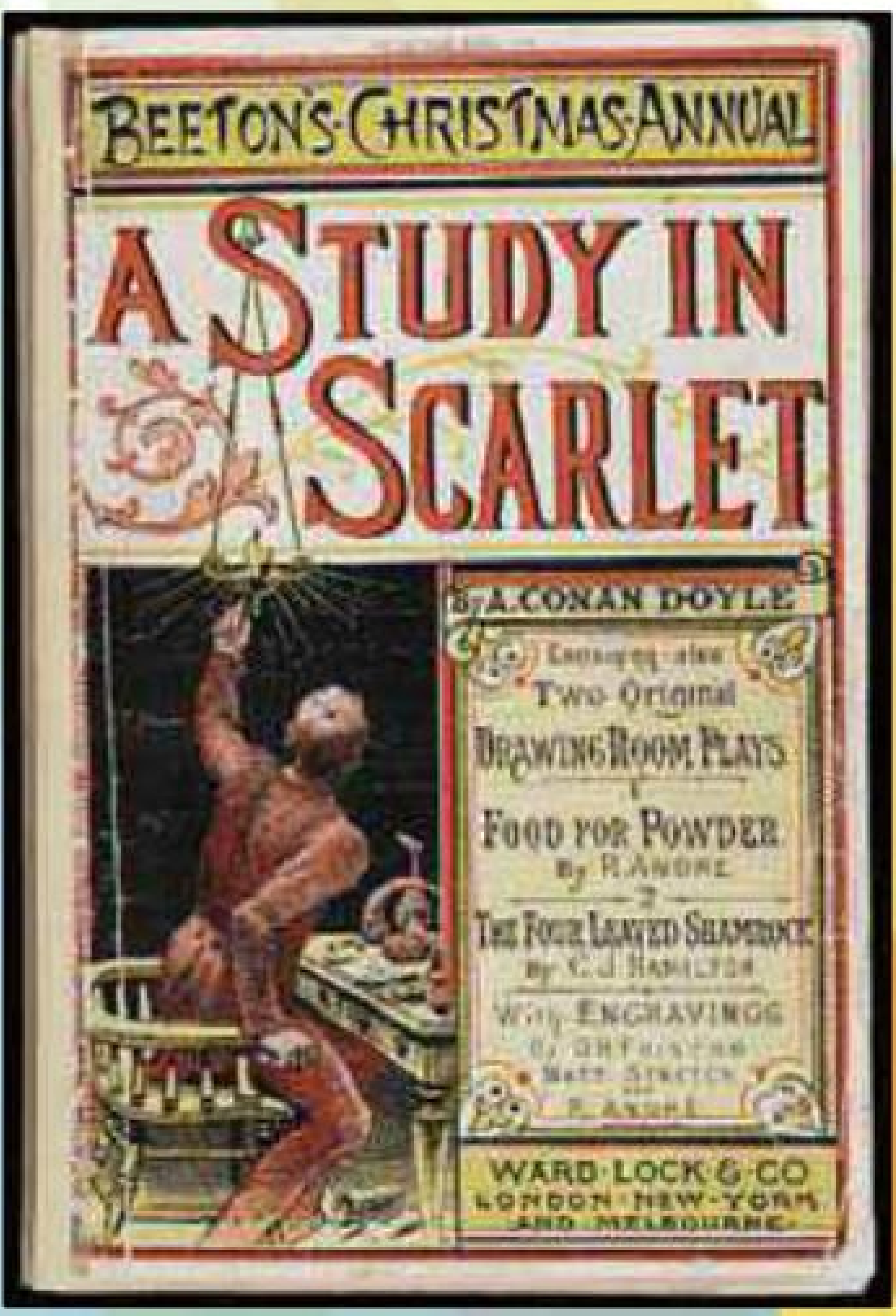
福尔摩斯

福尔摩斯的全名是威廉·夏洛克·斯科特·福尔摩斯（William Sherlock Scott Holmes），他善于观察事物的细节，从看来不相关的地方得出令人震惊的结论，而使用“演绎法”来解决遇到的问题则是他的拿手好戏。



▲福尔摩斯的创造者——柯南·道尔。

不过说到底，福尔摩斯只是一个虚构的侦探角色，出自著名小说“《福尔摩斯》系列”，作者是英国人柯南·道尔，原型据说是柯南·道尔见习于爱丁堡皇家医院时见到的一名善于观察的老师，因而福尔摩斯可以算是非常正统的欧洲文化产物了。福尔摩斯对外总是自称“咨询侦探”，当其他私人侦探或者警察在探案时遇到困难的话，时常都会向他发出求救。在小说的设定中，才华横溢的福尔摩斯经常足不出户就能解决各种别人看来是难题的案件，但是实际的写作中，作者着重描写的还是那些比较困难的、需要福尔摩斯亲自出门调查的案件。



▲1887年，福尔摩斯初次登场。

柯南·道尔前后共撰写了4个长篇小说和56个短篇小说，这些小说组成了整个“《福尔摩斯》系列”。该系列的第一部作品是《血字的研究》，发表于《1887年毕顿圣诞年刊》上，而第二部作《四签名》则于1890年在《理本科特月刊》上刊登。接连的两部长篇作品虽然博得了不少读者的喜爱，但是这一时期小说的影响力还比较有限。真正开始让福尔摩斯的受欢迎程度全面暴涨的，其实是1891年开始在《海滨》杂志上发表的一系列短篇小说。小说中的年代被设定在1875~1907年之间。其中绝大多数故事，是以福尔摩斯的朋友兼传记作家的约翰·华生医生的视角展开的，只有两篇是由福尔摩斯亲自叙述，另外还有两篇是以第三人称视角来撰写的。

▲伦敦地铁的贝克街站，贝克街221B是确实存在的，如今那里是福尔摩斯纪念馆。

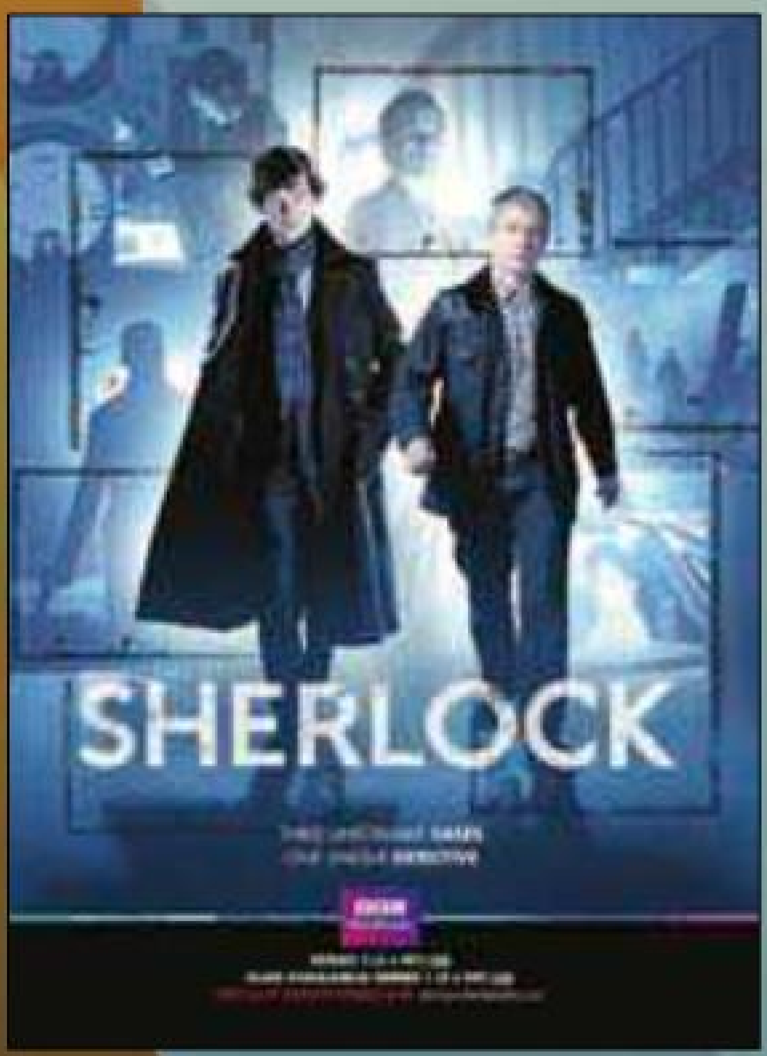
说到约翰·华生，在很多故事中，他都是以福尔

摩斯助手的形象出现的。华生在结婚前一直与福尔摩斯合住在伦敦贝克街221B（221B Baker Street）的房间里，虽然是好朋友，但是福尔摩斯经常因为华生以小说的手法描写自己的破案过程而不满，他希望看到的是客观科学的事实呈现。除了约翰·华生，福尔摩斯还有一个名叫麦考夫·福尔摩斯的哥哥，这位哥哥是英国政府的一名重要智囊。除了哥哥，小说中就再没有其他福尔摩斯的家人登场了。当然了，就像所有英雄都需要一个大反派来衬托，福尔摩斯也有一个死对头——詹姆斯·莫里亚蒂教授。他被福尔摩斯称作“犯罪界的拿破仑”，拥有不亚于福尔摩斯的头脑，不过和福尔摩斯不同，他的精力全都用在了犯罪和作恶上，是故事中很多犯罪案件的幕后主使。

▲放大镜、烟斗和猎鹿帽是福尔摩斯的三个标志性物品。

关于福尔摩斯，还有太多太多可以拿出来讲述的，因为作为将侦探小说这种题材发扬光大的作品的主人公，他几乎成为了“侦探”这个职业的代表，狂热的爱好者们对他已经到了“研究”的地步。如果你也对福尔摩斯感兴趣的话，读小说原著是绝佳的选择，不过除了小说，大量的衍生作品也不失为了解福尔摩斯的一个选择，下面就来简单介绍下前言中提到的两部作品。

《新福尔摩斯》



《新福尔摩斯》是英国BBC电视台的一部迷你电视剧，每集时长90分钟，中文译名还有《神探夏洛克》和《新世纪的福尔摩斯》两种。该剧的剧情完全根据原作改编，登场角色也和原作紧密相扣，这足以吸引原作爱好者；除此之外，片中的所有角色被乾坤大挪移，从19世纪转移到了我们所生活的21世纪，更加符合现代人习惯的背景设定让很多对福尔摩斯不那么了解的人也能够乐在其中。

《大侦探福尔摩斯》

《大侦探福尔摩斯》同样是对“《福尔摩斯》系列”的经典再现，虽然该片的故事背景等要素被设定在和原作中一样的年代，但是众多好莱坞大牌影星的加盟却使得整个影片的现代气息十足。影片中，福尔摩的扮演者是主演过《钢铁人》等好莱坞大片的小罗伯特·唐尼，而他的助手华生医生则由裘德·洛饰演，影片的导演盖·里奇同样名声在外，所以仅仅是主演和导演三个人的大名，就足以吸引不少电影爱好者的眼球。事实也是如此，2009年影片上映后取得了不俗的票房成绩，而从去年圣诞开始，续集《大侦探福尔摩斯2 诡影游戏》也已经在全球陆续上映。

相关游戏

侦探小说在日本非常流行，因而那里有着大量优秀的本土侦探小说作家，他们的作品也都脍炙人口，加上很多侦探题材的动漫作品，日式侦探游戏大都以日本本土的作品改编，所以除了FC之外，很少有正统的福尔摩斯题材游戏登陆家用机。不过在欧美，《福尔摩斯》仍然是最正统的侦探代表，NDS上就有两款相关游戏登场，分别是《福尔摩斯和奥斯本房间之谜》以及《福尔摩斯 木乃伊之谜》。面向欧洲发售的这两款作品，都是难度不高却乐趣十足的AVG，喜欢福尔摩斯的各位不妨尝试一下。

▲FC上的《福尔摩斯》游戏，是柯南·道尔诞辰100周年的纪念作品。

游戏美图秀

阿鲁

虽然有点对不起单身宅男，但毕竟是一年一度“情人节”，还是照例放上相关美图。最后让我们以宽容的心，衷心祝福那些有情人终成……那啥（你懂的）！

阿鲁：平泽唯整个就一吃货表情啊……

白菜：好久没看到忧了，跟吃货姐姐不一样，还是能干的妹妹好。

胧月：白菜老师不是最喜欢傲娇的么?

酷洛洛：白菜已经不是以前的白菜了。

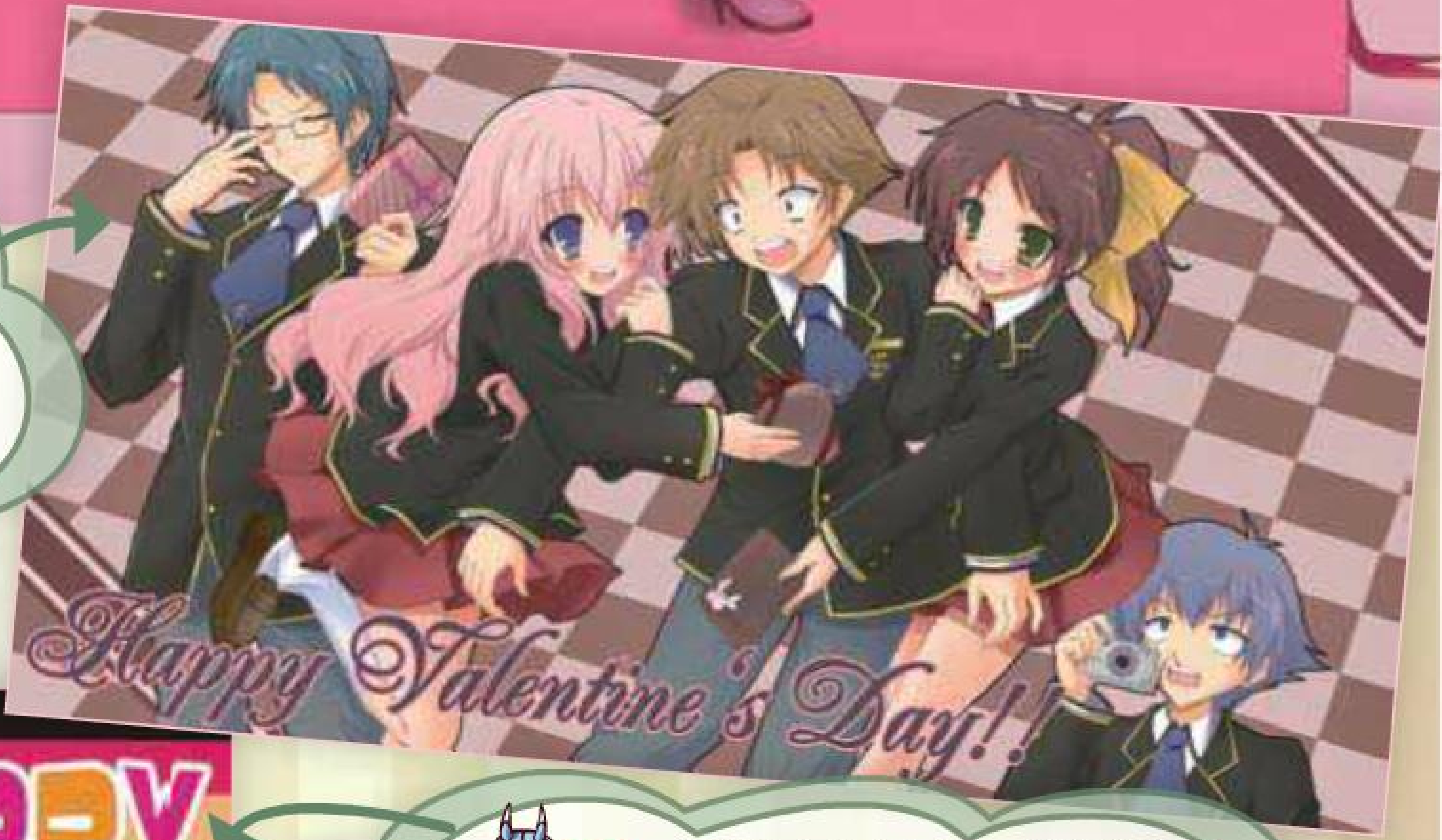
乌冬：但你依旧是以前的马友友。

半夏：吉井快收下久保的巧克力！顺便秀吉请收下我的巧克力！

酷洛洛：把吉井拖出去烧了！

阿鲁：为什么你会来吐槽……我一直以为这幅图是妹纸的专利。

酷洛洛：这片我比她看得还早。



阿鲁：《魔法少女小圆》+《流行音乐》竟然毫无违和感！

白菜：原作中毫无征兆的CP出现了。

半夏：师傅竟然知道CP！

胧月：你太小看白菜了，他可是喜欢男……声优的人啊！

白菜：下半快开播吧，我都等不及了。

半夏：多么幸福的一家（等等似乎有什么不对）！

阿鲁：同样是看一部动画，这两人的关注点差距咋就这么大咧？

战车浪漫

栏目主持：苍穹

《MM2R》将于2月22日推出官方攻略本，内容包括主线攻略以及支线任务、怪物、道具和地图等详细资料，在官网购入还能获赠两款以游戏原画为主题的明信片。之前在栏目中与各位一同回顾了系列的简史，本次专栏就来聊一聊《重装机兵》相关的书籍吧！当然这里指的主要是漫画、小说等衍生周边，攻略本和设定集就不多做介绍了。

《重装机兵》周边书籍介绍

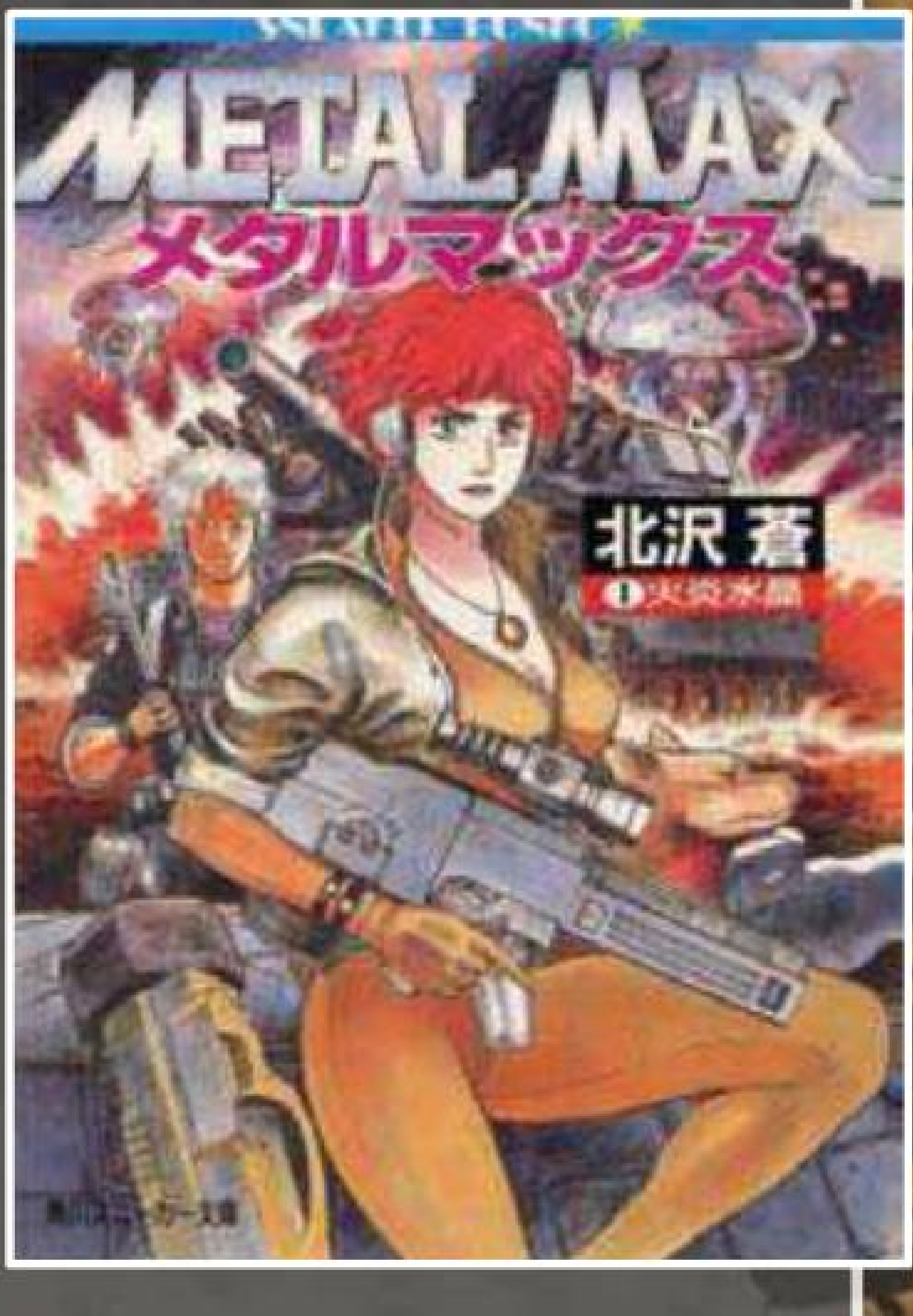
1991年：《暴走坦克冒险战记》

“冒险游戏丛书”是日本双叶文库推出的一个系列，基于当时热门的电子游戏剧情进行撰写，FC、MD、SFC等平台上的经典作品，如《恶魔城》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想》等都有推出过此系列的书籍。《暴走坦克冒险战记》正是基于《MM》初代剧情改编，由村上绅执笔，于1991年出版。该书讲述了在“大破坏”后人类文明几近崩坏的时代，梦想着驾驭战车、成为猎人的主人公，以强大的猎人——红狼为目标，踏上冒险之旅的故事。《暴走坦克冒险战记》的剧情在一些细节设定上与原作有所差异，而且最终BOSS并非超级电脑“诺亚”，而是一名叫“德利塔”的原创角色。

1993年：《火炎水晶》&《超级收藏》

在1993年，随着《MM2》登陆SFC平台，官方也先后推出了小说及漫画。《火炎水晶》采用了2代的世界观，由角川书店发行、北泽苍执笔，书中的插图全部由山本贵嗣负责，可谓原汁原味。小说的主人公破天荒的是一位红发女性（又是红发！），当城市遭遇恐怖生物袭击时，尚在襁褓中的她在废墟中存活了下来，熊熊大火竟没有烧到她一根头发，而她怀抱着的红色宝石也格外耀眼……在十数年后，主人公成长成为一名猎人，为了解开自己的身世和宝石之谜而展开了冒险。不过书中“掠夺者”并非一个组织名，而是怪物的统称，这与原作差异较大。而《火炎水晶》也仅仅在推出1卷后就没了下文，留给读者们无限遐想和遗憾。

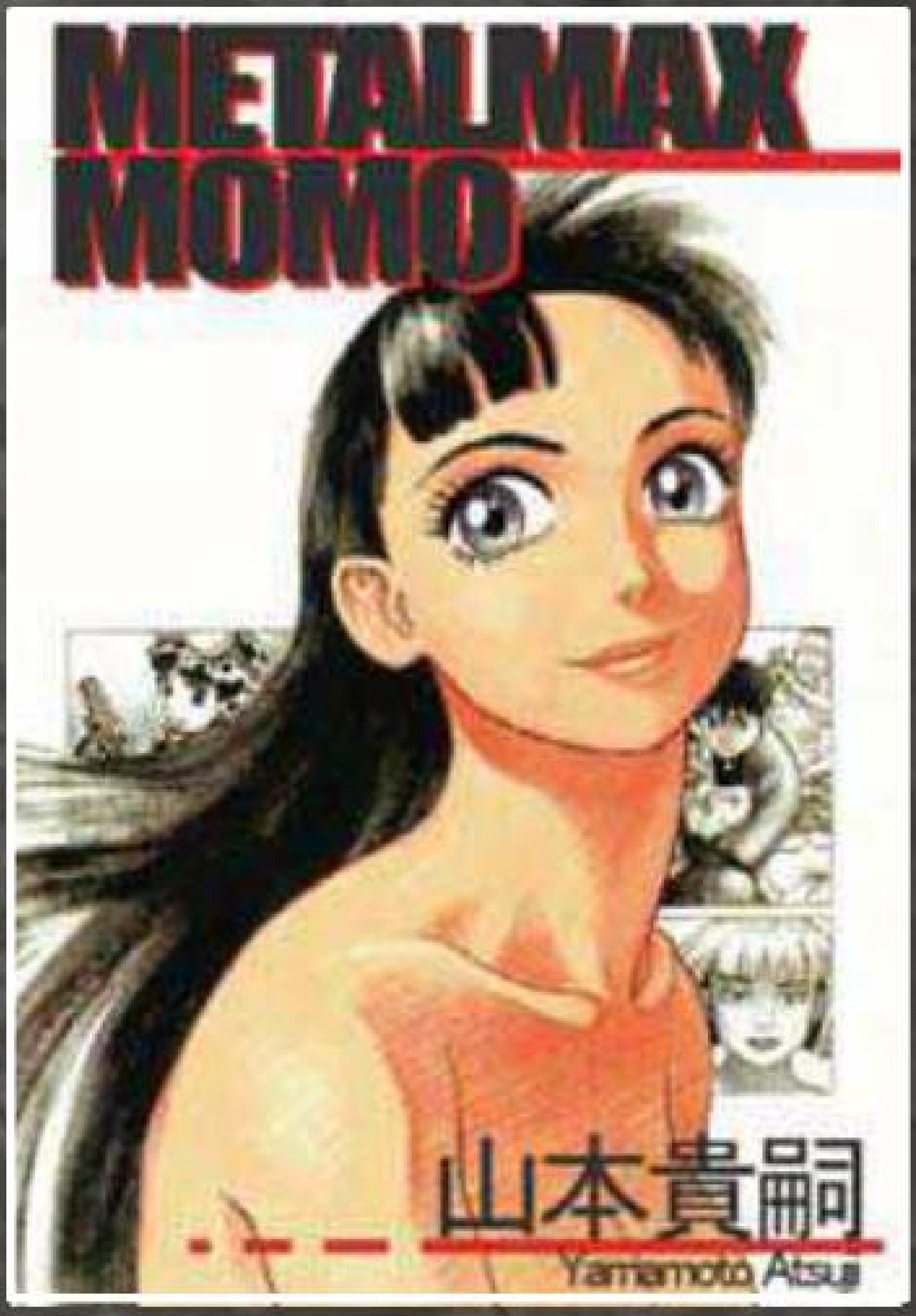
《重装机兵2 超级收藏》是在游戏版发售后，由ASCII出版的短篇漫画集。收录了山本贵嗣绘制的《MM2》序章故事、由游戏说明书的插画师——小出拓创作的四格漫画，以及夏元雅人和冈田敦志的漫画作品。遗憾的是由于年代久远，以上几本书都已很难找到详细内容，感兴趣的玩家或许只有在日本的二手市场慢慢寻找，才能有机会一睹真容了。



1995年：《重装机兵 MOMO》

本漫画是沿用了“《MM》系列”世界观的原创作品，共4话，于1995年12月～1996年3月间在EnterBrain发行的月刊漫画杂志上连载。“莫莫（MOMO）”便是漫画中女主角的名字，这位16岁的少女在父母的熏陶和培养下有着矫健的身手。

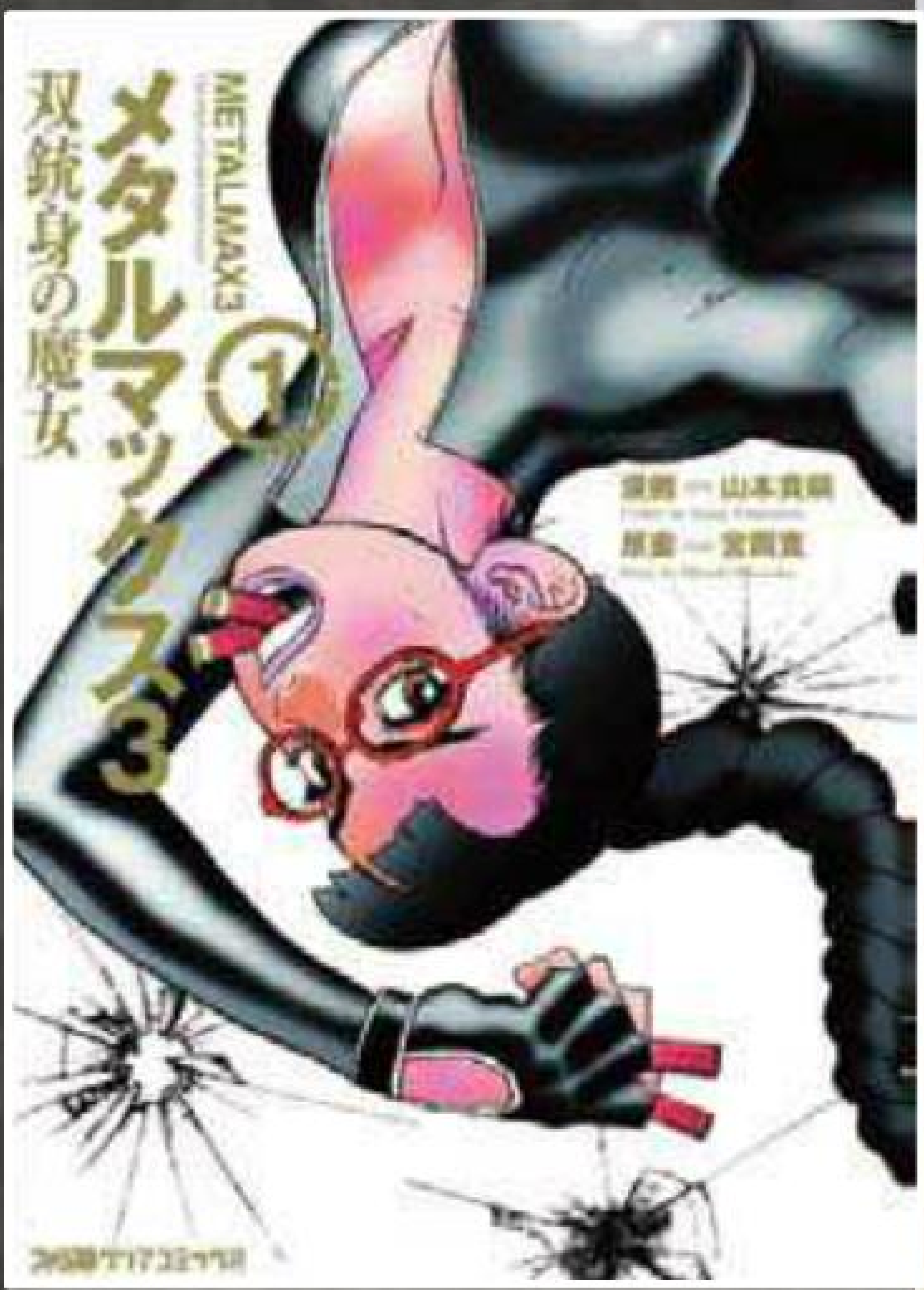
莫莫在离家出走、外出闯荡时，轻松击倒了掠夺运输车的盗贼并救下了一名男子，然而此举却引得盗贼团“阿古瓦鲁”大举来犯。立志成为出色战士的“莫莫”，一心想要驾驶战车的“战场公平”，小镇上的优秀机械师“霍安”，命运的安排让三人走到了一起。莫莫等人在发动突袭、成功抢夺战车后把盗贼团引向了危机四伏的怪物森林……漫画的剧情到此戛然而止，实在是令人意犹未尽。本作后来与《银河特搜官》、《闪电男孩》等作品一同收录在山本贵嗣的自选作品集《M4 featuring METALMAX MOMO》中，于2000年出版，目前网上也可以找到试看资源。



2010年：《双铳身的魔女》

相比前面的作品，在《MM3》发售后就即刻公布、连载时长1年、共推出两卷单行本的《双铳身的魔女》已经可以说是“长篇巨制”。而这部由宫刚宽为原案，山本贵嗣绘制的作品也算得上真正意义上的《重装机兵》官方漫画。作品的世界观紧随3代，在“大破坏”后的世界，名为“冷血党”的组织猖獗肆虐，其危害更甚于怪物。漫画的主人公是一对姐妹，姐姐缇卡一袭紧身衣、带着黑框眼镜，是擅长驾驶战车的猎人，妹妹塔玛身手敏捷，是习惯使用机关枪的战士。标题中的“双铳身（ダブルバレルズ）”是她俩共同的称号，正如缇卡随身携带的双管霰弹枪一样，该称号也意指形影不离、如同一体的姐妹二人。姐妹俩可谓命途多舛，年幼时饱尝父母的毒打，在城市被冷血党袭击后，两人被知名猎人——哈比埃尔一行人救起并抚养。察觉到姐妹俩资质的哈比埃尔开始传授两人作战技巧，缇卡和塔玛度过了一段幸福的时光。然而好景不长，身陷冷血党阴谋的哈比埃尔全队阵亡，缇卡和塔玛望着熊熊大火和同伴的尸体失声痛哭。舍弃了“幸福”的姐妹两人从此踏上了复仇之路。

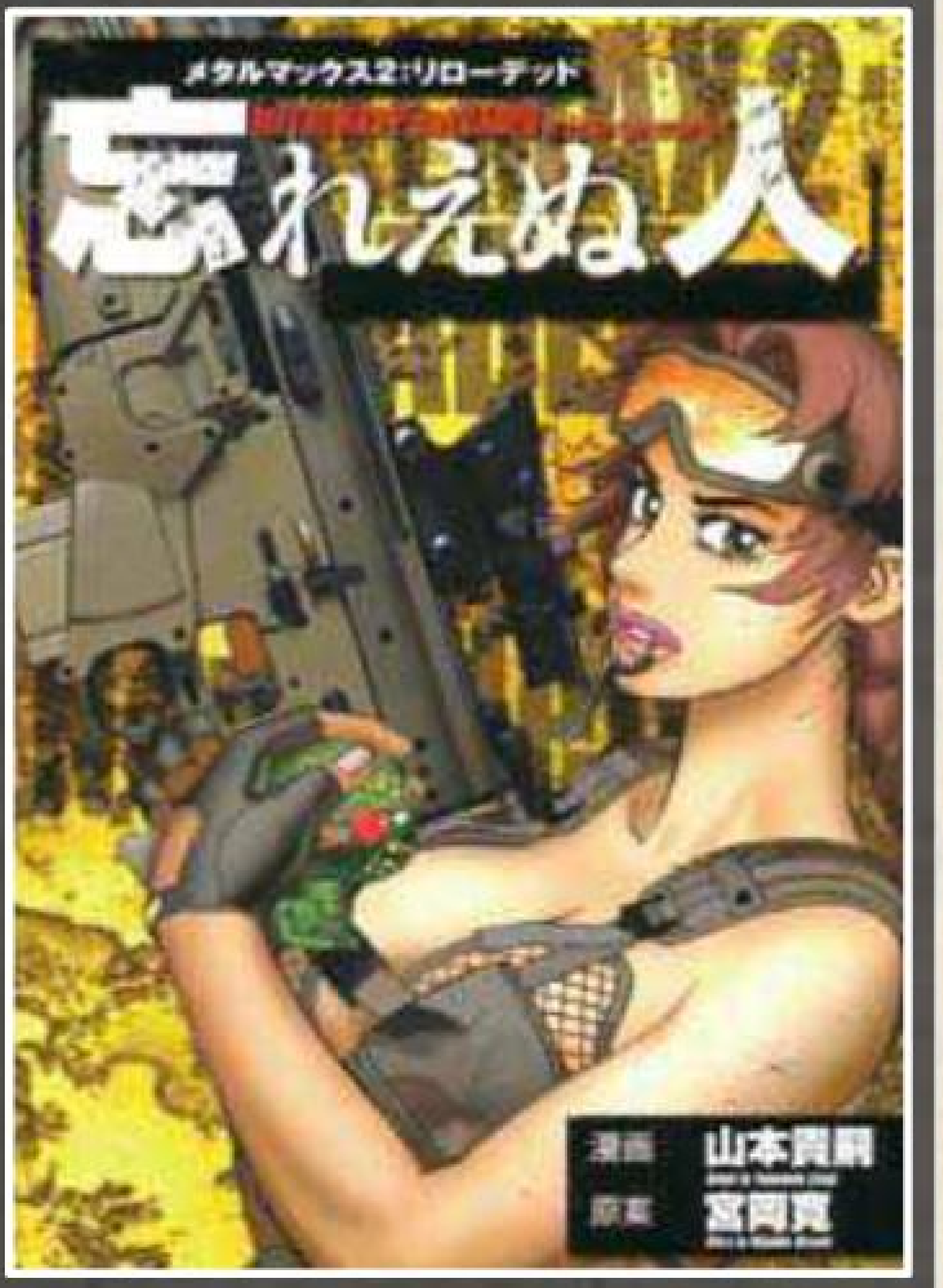
除了世界观和组织名称外，漫画中甚至出现了游戏中的战车和角色。比如游戏里那辆无人驾驶的自走战车MBT77，就是漫画中挑战BOSS的王牌；杀死哈比埃尔的冷血党候补干部伽灵多，是被古拉特诺斯改造过的强大怪物；而在游戏中收留了珂拉的女性——爆音的卡斯米，在漫画中同样是一位关键角色。《双铳身的魔女》中有许多战斗场面，通过团队合作、运用特殊弹击杀通缉怪物的桥段更是能让玩家看得热血沸腾。本作在FAMI通官网有提供全集在线试看，推荐给所有玩过《MM3》的玩家。



特典漫画

虽然在近两年发售的《MM3》及《MM2R》中山本贵嗣不再负责游戏人设，但系列中那形状怪异、特性鲜明的怪物只有他才能创作得出来，而两作的特典漫画也依然由他执笔。《MM3》的特典漫画名为《梦中的卡门》，描绘了珂拉的未婚夫——塔罗米奥在迎亲途中受到冷血党袭击的故事。卡门是负责沿途护卫的女战士，她自称完成这次任务后就要回老家结婚，实际上却是心系塔罗米奥，不幸的是她也在此行中战死。塔罗米奥遇害的经过在游戏中只是一笔带过，漫画短短50页的篇幅虽然不算长，但还是为玩家们展现了一段精彩的故事。

《无法忘却的人》是《MM2R》的特典漫画，这也是游戏中的一首经典曲目名。漫画围绕着女战士玛利亚和主角展开，可以说是游戏剧情的前传。游戏主角在漫画中有了自己的名字——肯，他的母亲伊露米在孩提时代与玛利亚曾是挚友。玛利亚在收留了主角后毅然从猎人界引退，悉心照料肯，并教会他生存和战斗的技能。有“飞隼”称号的猎人菲同样在漫画中登场，他对玛利亚暗藏的情感也有所表现。三人再次相逢是在游戏中的玛多村，而玛利亚拼死保护主角的一幕，也成为了玩家心目中不可磨灭的回忆。



轻松日语教室

栏目主持：白菜

文 AKIHA

改版后的“轻松日语教室”更换了LOGO图，跟之前那张有着一定的先后关系。希望能够引起还在上学的读者们一些共鸣（笑）。

初音未来在ACG圈子的人气不用怀疑，而这位墨绿色的大神于近日又创下了一项壮举，不禁让人叹服能者无所不能。就让我们来看看下面的新闻吧。

初音未来伤人事件！

2月7日下午4点15分左右，在日本札幌市中央区正在举办“札幌雪祭”的大通公园会场，小型的雪像倒塌下来，砸伤了路过附近的60岁女性。该女性因腰部轻伤被送往医院。倒塌的雪像是高约3米的初音未来，其头部掉落下来伤到了行人。雪像是由雪祭实行委员会制作的，目前北海道警方已经开始调查倒塌的原因。札幌雪祭于6日开幕，大通公园是主会场。据气象台报道，7日的市内中心部最高气温达到了2.2℃，远远超过了往年的零下0.5℃，这会不会是倒塌的原因呢？

>崩下ロイド。（ho–ka ro i do。）

译文：崩坏的初音。（这里用的是日文的谐音。崩下ロイド的发音非常像Vocaloid。）

>架空のキャラでけが人、さすがミクさんや。（ka ku–no kya ra de ke ga hi to、sa su ga mi ku san ya。）

译文：虚构的角色也能伤人，不愧是初音大神。

>崩れる前はどんなんだったんだ？（ku zu re ru ma e wa don nan da ttan da？）

译文：崩掉之前是啥样啊？

>こんなかんじ。（kon na kan ji。）

译文：这个样子。

>こりゃ头重すぎwwwバランス悪すぎだろwww。（ko rya a ta ma o mo su gi www ba ran su wa ru su gi da ro www。）

译文：这个头怎么看都太重了吧www平衡性太烂了www。

>头部が大きすぎるなぁ……これは崩れても无理はないと思う。（to–bu ga o ki su gi ru na–……ko re wa ku zu re te mo mu ri wa nai to o mo u。）

译文：头部太大了吧……崩掉也是理所当然的。

>その头が转げ落ちて女性に当たる样を想像するなんか怖いな。（so no a ta ma ga

ko ro ge o qi te jyo se–ni a ta ru sa ma wo so–zo–su ru nan ka ko wa i na。）

译文：想象一下那个脑袋掉下来滚动着砸中女性的样子，总觉得好恐怖啊。

>3Dに出てくるのが早すぎたんだ。（3D ni de te ku ru no ga ha ya su gi tan da。）

译文：来到3D世界还太早了点。

>雪像崩れて事故は初かもしれん、また传说をwww。（yu ki zo–ku zu re te ji ko wa ha ji me ka mo shi ren、ma ta den se tsu wo www。）

译文：雪像崩塌造成事故这还是第一次吧，初音又创造了一个传说www。

>崩れ方见ると、头取れたっていうより、体が头を支えきれずに崩れたっぽいな。ツインテを支えのつもりにしてたっぽいが、重心が前挂かりだったんだろう。（ku zu re ka ta mi ru to、a ta ma to re ta tte i u yo ri、ka ra da ga a ta ma wo sa sa e ki re zu ni ku zu re ta ppo i na。tsu in te wo sa sa e no tsu mo ri ni shi te ta ppo i ga、jyu–shin ga ma e ga ka ri da ttan da ro–。）

译文：看崩掉的样子，与其说是头部掉落，更像是身体无法支撑头部的重量。虽然好像有设计成以双马尾来支撑的形式，但重心实在太靠前了吧。

>これは确实に歌になるネタだな。（ko re wa ka ku ji tsu ni u ta ni na ru ne ta da na。）

译文：这绝对会成为歌曲的素材呢。

>メ–ルト 溶けてしまいそう～（me–ru to to ke te shi ma i so–）

译文：好似快要溶化～（初音成名曲《メルト》的歌词。）

>ねんどろいどの首のジョイントが脆い所まで再现したんだよきっと……（nen do ro i do no ku bi no jyo in to ga mo ro i to ko ro ma de sai gen shi tan da yo ki tto……）

译文：肯定是有意重现粘土人偶头部的接口处最脆弱这一特点……

>ケガをした女性は气の毒だが、どうせなら俺が当たりたかった。骨折までならok。（ke ga wo shi ta jyo sei wa ki no do ku ga、do–se na ra o re ga a ta ri ta ka tta。ko sse tsu ma de na ra OK。）

译文：虽然对受伤的女士来说不太谨慎，不过既然要砸伤人真希望能砸到我。到骨折为止都OK。

>ものすごい势いで复旧させるか、もしくは雪ミクの墓を现场に立てるか、どっちがいい?（mo no su go i i ki o i de fu kkyu–sa se ru ka、mo shi ku wa yu ki mi ku no ha ka wo gen ba ni ta te ru ka、do qqi ga i i?）

译文：是赶紧将其修复，或是在现场建造一座雪初音的墓，你们觉得哪种好?

>ただでさえ天使のミクさんがメルトダウンwww。（ta da de sa e ten shi no mi ku san ga me ru to da un www。）

译文：原本就是天使的初音现在炉心融解了www。（“ただでさえ天使のミクさん”是2009年底初音热潮还未退去之时出现在讨论版里的一句名言，日后时常被用作形容初音的定语。）

新年新气象，2012年第一回日语教室咱们就拿初音大神开刀吧。这里应该也有没看过雪的读者，也许不太熟悉雪像是怎样的感觉。不过为了造型而混入了一些固体的雪像确实能够造成一定程度的冲击力，更何况受伤的还是60岁的大娘呢。如果只是雪像崩塌，而没有人受伤的话，相信也不会造成这样的话题性，也只能说是运气不好了。在公园里塑造的这个初音的造型是选自今年非常高人气的雪初音，为了保持可爱的感觉而选用了二头身的Q版比例，但估计真的是力学承重计算上出了一些问题，才引发了这起“伤人事件”。如果还有下次的话，希望还能见到初音的雪像。不过现在，主办方可得好好检讨一下了。

▲倒塌前还有不少游客留下了照片，现在就真的只剩照片了。真不愧是“期间限定”。

掌机研究所

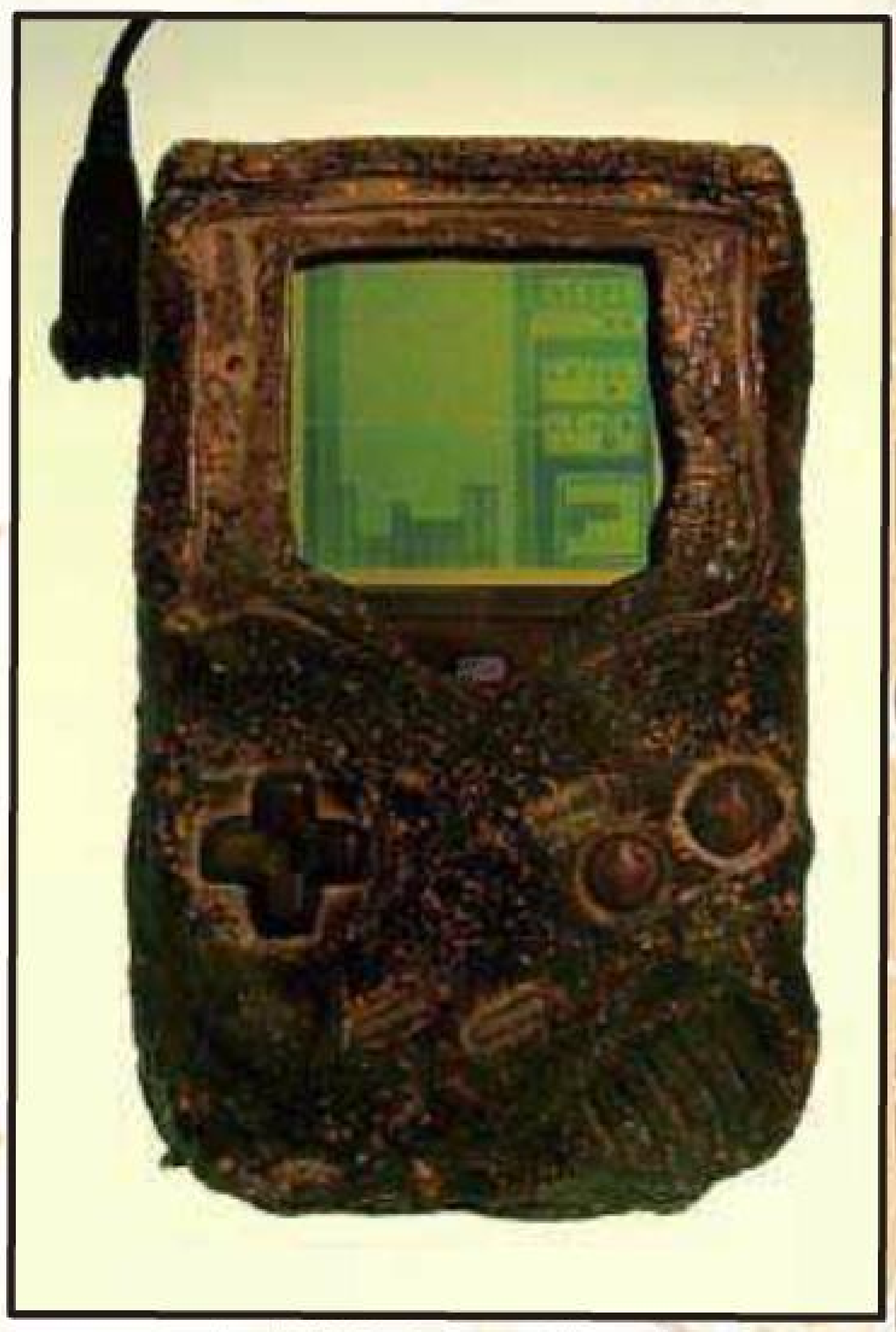
栏目主持：纸鸢

掌机の历史（1989～1992）

Game & Watch之后，电视游戏业的发展势头愈发迅猛，其重心也开始向日本倾斜，以任天堂和世嘉为代表的日本游戏厂商全面发力。家用机方面，任天堂于1983年发售的FC主机和其上的游戏已经深入人心，除了在固定的场所玩到这些游戏外，能够不受空间的约束、随时随地玩到这些游戏也成为了部分玩家的愿望，于是掌机脱胎换骨的时刻近在眼前。对于玩家来说，Game & Watch之后掌机的要求，最起码也要是“能在掌机上玩到不输于FC程度的游戏”。于是Game Boy横空出世，并于1989年4月21日在日本开卖。

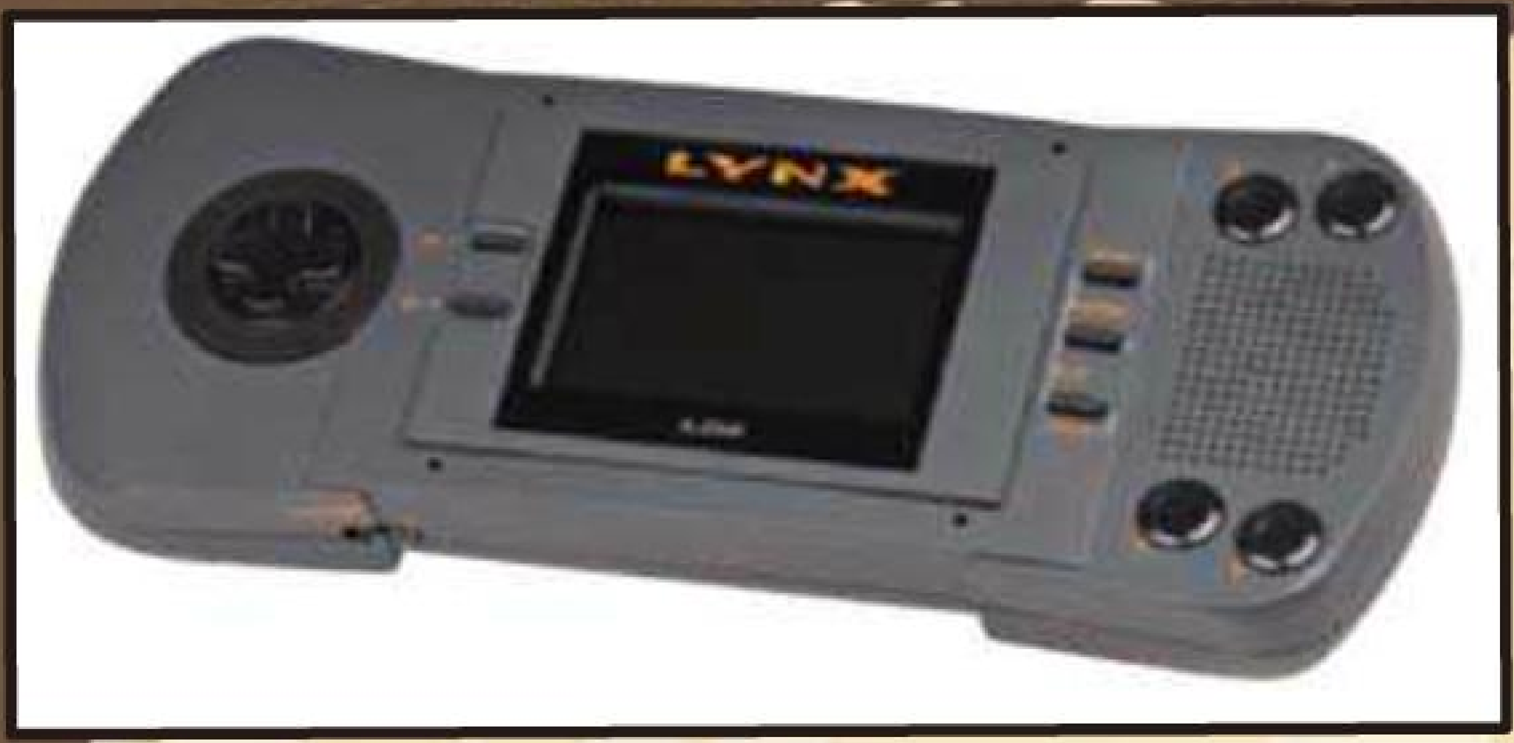
Game Boy（以下简称GB）可以简单地当作是拥有独立屏幕的携带版FC，在GB的四款首发游戏中，最引人注目的便是《超级马里奥大陆》了，之所以这款游戏会出现在GB上，多半是为了吸引FC版《超级马里奥兄弟》的爱好者。当然了，说是携带版的FC，但是真的比起FC来，GB版的同类游戏在各方面却有明显缩水——这也成为了后来游戏业的一个惯例，那就是同世代的掌机比起同世代的家用机来说，机能总是要落后一些，或多或少，就在那里……

相对FC版画面缩水，GB只能显示4级灰阶黑白画面的屏幕是罪魁祸首。其实说“黑白画面”还不准确，真正玩过GB的人都知道，那块液晶屏其实是黑绿两种颜色组成的，而且自身不能发光，总之就是惨不忍睹……当然，以上言论是在经历了PSP乃至PSV这些新世代掌机画面的熏陶后说出来的，放在当时，刚刚从Game & Watch上转战而来的掌机玩家们看到GB的画面，用“惊为天人”形容大概也不夸张。GB的首发颜色是灰色，体积巨大且外型厚重，因而后来在GB系主机进行了多次改良后，初代GB被简称为了“厚机”。厚机的样子虽然没有什么可圈可点之处，但是却做到了“麻雀虽小却五脏俱全”，不但拥有十字键和A、B、START、SELECT四个按键，单声道喇叭和3.5毫米标准的立体声耳机接口也一个不缺。“伟岸”身材所带来的一个好处是“耐摔”，作为便携产品，随时可能碰上磕磕碰碰的情况，因而过硬的质量必不可少，耐摔的GB在这方面可以算是此后众多掌机乃至便携设备的榜样。最难能可贵的是，GB伟岸的身材下还隐藏着强劲的能量，4节AA型（5号）电池可以连续玩上十多个小时，这让同世代的掌机望尘莫及。



▲据说是海湾战争中凯旋的一台GB，仍能正常游戏。

和GB同期诞生的掌机不在少数，比较知名的有1989年雅达利出品的Lynx，比起GB略显小家子气的黑白屏幕，Lynx可以同屏显示16种色彩的屏幕着实养眼；而1990年由



▲Lynx和Lynx Ⅱ。

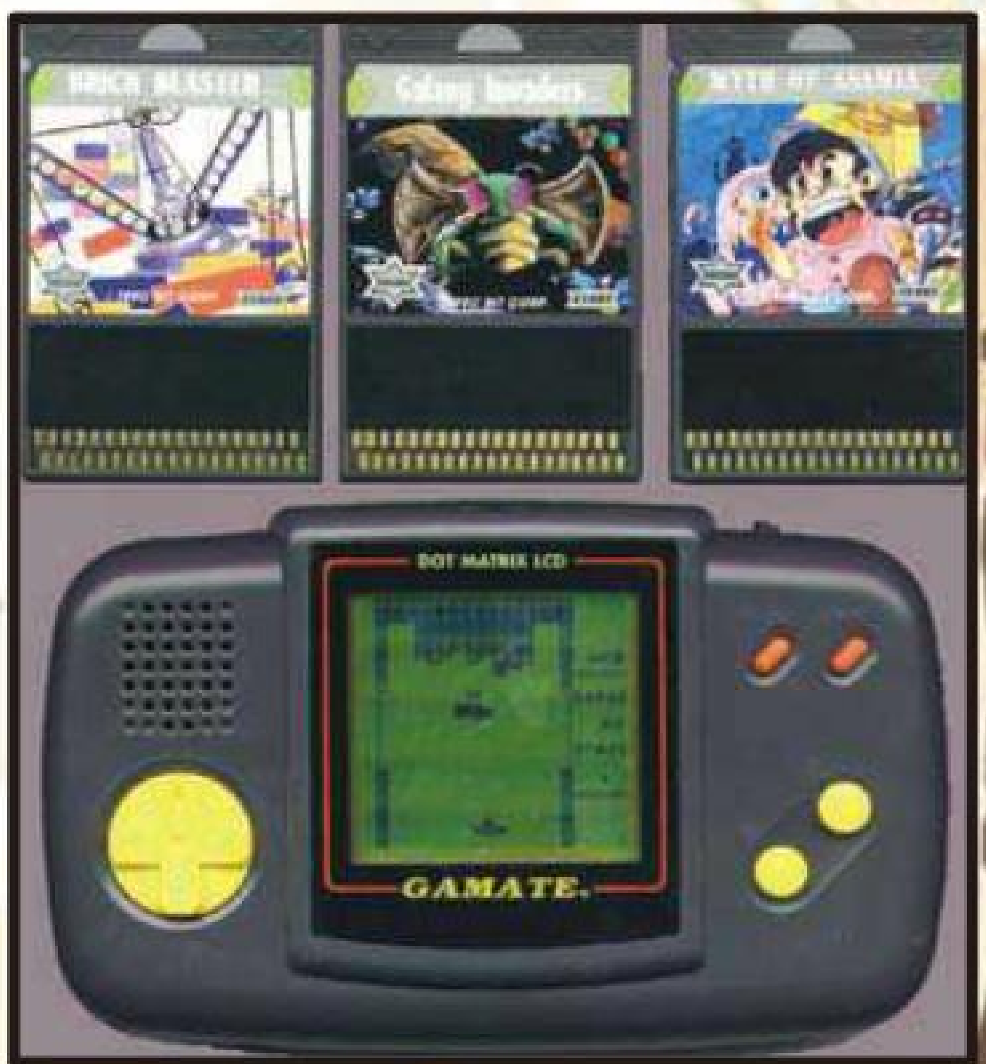
NEC出品的PCエンジンGT同样是彩色屏幕，机器外型也相当前卫。即便如此，这两台掌机还是在和GB的对垒中败下阵来，虽然雅达利曾在1991年后续推出过改良版的Lynx Ⅱ，却依旧无力回天。GB的胜利几乎是压倒性的，原因前面经提到，就是超强的电池续航能力令其他机器难以望其项背，当然了，游戏软件也是重要原因，后来惟一留下来和GB抗衡了一段时间的掌机，正是同样有不少精彩软件作品的Game Gear（以下简称GG）。

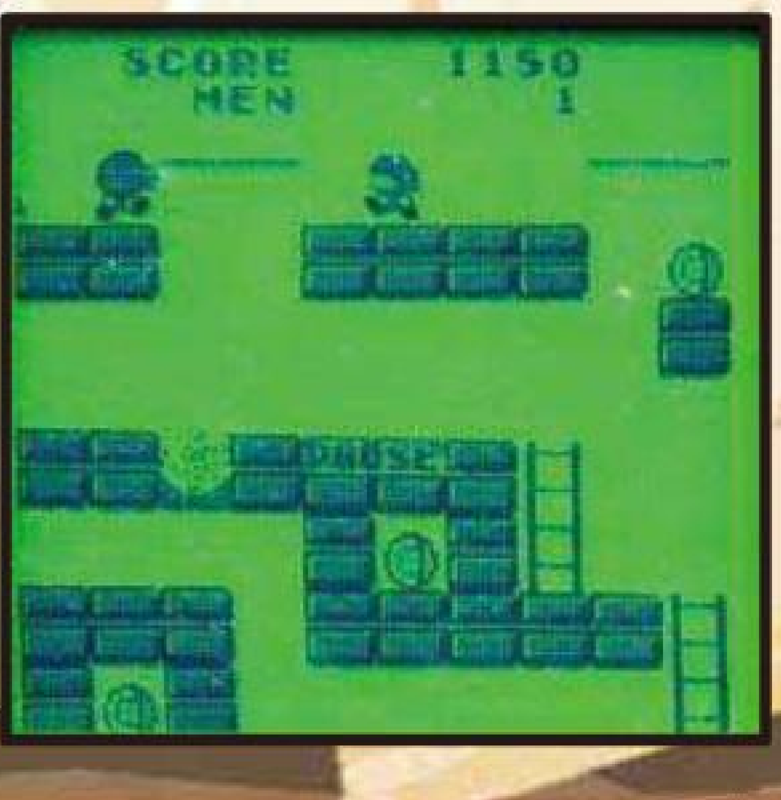
▲PCエンジンGT在欧美发售的时候，名字改为了TurboExpress。

比起GB，出自世嘉之手的GG最大的优势就是彩色显示屏，1990年推出以后，世嘉曾将MD主机上的多款名作移植到了GG上，还时常发售限定版主机，但严重的耗电问题最终导致了GG的失败，加之在争夺《俄罗斯方块》的官司中输给了任天堂，因而仅仅在日本市场上推出了151款游戏后，就早早淡出。由此可见，在软件水准基本对等的前提下，彼时的掌机玩家更愿意选择痛痛快快、不受约束玩上几个小时GB，而不是拥有彩色画面却玩不了太久的GG，哪怕前者只有简陋的黑白画面而已。

▲GG的体积不小，这是和PSP的对比图。

这一时期，也就是GB和GG等主机在全球范围内展开角逐的同时，不少台湾产的掌机也开始在华人地区开售。比如这款名叫“游戏神童”的机器，就拥有和GB不相上下的游戏画面，软件阵容也非常壮大，前后推出的游戏有60余款，整体操作感和素质虽比GB逊色，但是影响力却无法低估，后期还以Gamate这个名称在欧美销售过。





▲◀游戏神童的卡带、主机和实际游戏画面。

游戏边缘地

栏目主持：乌冬
文：koflover

在3DS和PSV即将取代NDS和PSP的大环境下，各类智能手机也逐步在玩家群体中普及开来。由于智能手机和NDS都具有触控功能，所以我们也能见到一些与NDS游戏玩法类似的手机游戏，包括本栏目中介绍的各种应用软件游戏。不过NDS毕竟起步更早，在应用软件游戏领域算是开山鼻祖，目前手机平台中的应用软件游戏与其相比还有很大差距。

星空导览 星空ナビ

软件介绍

这次我们要介绍的《星空导览》是一款星空观测题材的应用软件，由专业制作天文软件的AstroArts公司制作，这款游戏不但收录了丰富的星空信息，而且还有细致入微的天文知识解说，无论对于天文爱好者还是专业人士，都能带来很大的帮助。之前我们曾介绍过PSP平台的一款叫做《家庭星空 携带版》的星空观测游戏，在PSP的大屏幕中就可以观察到浩瀚的星空。而这款《星空导览》虽然没有大屏幕的优势，但游戏卡带中却自带六轴感应器，玩家只要举起NDS朝向要观察的方位，那么屏幕画面就会同步出现该方位的星空信息，这是游戏的最大亮点所在。可惜我们所使用的模拟器和烧录卡是不具备六轴感应功能的，如果哪位天文爱好者朋友对该功能感兴趣，可以设法购入该游戏的正版来体验一下。

迷你星空

这款游戏与PSP的《家庭星空 携带版》都有一个共同的特点，那就是为天文爱好者提供了一个足不出户即可观测星空的机会。由于生活、学习和工作的繁忙，正常情况下我们很难抽出时间在夜间外出观测星空；即便真的有夜间出行的机会，那在观测星空时也必须要挑选合适的时间、地点，并有相关设备才行。而星空观测题材的应用软件游戏则省去了这一系列诸多的麻烦，虽然我们在屏幕中看到的并非真实的星空，也体会不到那种浩瀚感，但对于星空观测的学习研究来说，这方寸之间的迷你星空已经足够了。

星空观测（あの星なぁに？）

这个模式是游戏的主要内容，我们只需要打开NDS或模拟器就可以欣赏到星空的美景了。屏幕中显示的星空，与玩家所在地点和时间所看到的星空是完全一致的，而且利用游戏卡带的六轴感应功能，还可以调整观察的角度。尽管屏幕中所看到的并非真实星空的场面，但它与真实星空的分布是完全一致的，而且还有方便的查询功能。更难得的是，当我们在白天打开NDS时，同样也能看到此时此地的“夜间星空”，只要把阳光选项关掉就可以了。

星空查询（星をさがそう）

该模式同样也可以观测星空，但与星空观测模式不同的是，在这个模式下玩家选出自己所要观察的目标天体，然后游戏会指出该天体的所在方向，玩家向该方向移动NDS就可以找到了。游戏中可供查询的天体种类一共有7种，它们的标签分别是太阳系、星座、恒星、星云・星团、流星群、目印（指的是季节星群）、天の川（即银河）。

星空定位（星座早见）

该模式也是用来查询星空中的天体的，天体种类标签仍然是上述7种。与星空查询模式不同的是，玩家所查询的天体是显示在当前星空中，也就是玩家在当前时间和地点所能观测的范围。如果该天体处在可观测的范围外，那么游戏就会有“当前时间/地点无法观测”的提示。另外这个模式允许玩家自行设置时间和地点，这样就可以改变星空的可观测范围。如果玩家实地外出观察星空的话，那么这个模式可以帮上不少忙。

星空知识（星のみかた）

这个模式是一些有关星空的知识讲解，比如说星座的定义和分类、观测星空的基本方法、夜间观星的安全注意事项等等。不过因为讲解都是日文，玩家理解起来难免产生障碍。值得一提的是，我们在游戏中经常见到的“惑星”一词，其实就是“行星”的意思。

天文现象

这里收录了近年来出现的一些天文现象，除了我们较为熟悉的日食、月食和流星雨以外，还有一些天体交汇的天文现象，如月亮和木星交汇、几大行星在夜空中同时出现等等。游戏中除了记载过去发生过的天文现象以外，也包含有未来将要发生的天文现象，如今年（2012年）5月21日将要发生的日环食（在太平洋地区可观测）、6月6日将要发生的金星凌日（在我国大部分地区均可观测）。有兴趣的朋友不妨关注一下。

天体事典

在这个模式中，玩家可以查询到各类天文名词含义，既可以从名词表中来选出关键词，也可以直接在星空中指认出相关的天体。另外，游戏中还包含一些与天文学有关的术语，如太阳黑子、超新星、天顶、春秋分等等，玩家从中能学到很多知识。

日历（こよみ）

游戏中还附带有日历功能，它除了像一般日历那样能够查询年月日以外，还标注出了每天的月相变化和主要星座。

设定（オプション）

这里用来进行一些游戏的基本设定，如玩家的所在地点、星座表示方式、声光效果等等。

金星凌日

在今年6月6日将要上演的金星凌日是本年度的一大重要天文现象，当地球、金星和太阳处在一条直线时，从地球上就可以看到金星像黑点一样在太阳表面缓缓移动。相比起日食来说，金星凌日可要罕见得多，它以两次凌日为一组，两次凌日相隔8年，而每两组凌日则要相隔100多年，以人的正常寿命而言，一生中最多只有两次机会能够看到。金星在中国古代被称作太白，“太白凌日”在古代是大凶之兆，往往与皇帝的驾崩相联系起来，这也是因为金星凌日的罕见性质所致。此次金星凌日是21世纪的最后一次，下次就要等到2117年12月11日，我们大家恐怕是没机会见到了。

掌门人

主持 马修&胧月 **插画** 西瓜树

电影里说：2012，是世界的末日。在此之前，我本人就经历了两次传说中的“世界末日”，当然结果是什么都没发生。不过生命毕竟有限，能在有限的生命里每个人又能完成多少毕生的心愿呢？其实有些心愿未必是“毕生”的，但也还是让人非常纠结，而且可能还是需要一个为之努力的过程，比如各位学生朋友都超级怨念的攒钱买机器买游戏。嗯，其实这个目标并不算多远大，新的掌机时代已经来了，这里祝大家在游戏这个心愿上都能早日如愿以偿。

头上的V字

一直都觉得紫水兽长得像佐罗亚克，大野猪王长得像猛犸，这几天又突然觉得酷洛洛长得像比克提尼了，特别是头上那个V字型的东东……

辽宁 Maped

乌冬：嗯，紫水兽和佐罗亚克特征的鬃毛是有点像。其实两个以怪物为卖点的游戏里外形类似的怪物还挺多，像麒麟和雷斑马、浮岳龙和铁盘坚果等，不过从比克提尼联想到酷洛洛嘛……

酷洛洛：其实我那是高达的天线。

半夏：告诉你个秘密，其实我手里抱着的是染色的胖丁。

马修：忽然发现这里爆出了许多不为人知的秘密……

半夏被认出来了

171辑“口袋光环”中玩《初音》的是半夏吧？巡音的歌用大哥来唱，又去镜音莲的房间，都是男角色，所以不认为玩家为阿鲁或乌冬，而剩下的V家控就是半夏了。半夏是女编，所以才会喜欢男角色吧。

广州 穷宅

半夏：告诉你吧其实都是毛球录的，一觉醒来毛球把视频都录好了，我什么都不知道，我是无辜的。

马修：果然被认出来了，记得审碟时白菜老师和月姐姐他们还说“这样的游戏下次不能让女生来录”来着。

只言片语 新年还是忙乱得不可开交，想静下心来玩会3DS都不行……郁闷中。（石家庄 Lininter）

掌门话题 游戏中的那些烂俗设定

LIKY 烂俗的触摸操作。自从NDS有了触摸屏，触摸操作似乎成为必备要素，甚至有些游戏完全是为了触摸而触摸，明明用传统按键操作很方便，偏偏要给你弄成触摸式，如果两种操作都具备的还好点，玩家可以自己选择嘛，最怕的就是不给你选择，大家应该还记得《SD高达G世纪 交叉火力》的“噩梦”，所有操作都要触摸，一个简单的移动硬要你用笔在触摸屏上拖才行，典型的折腾人。

酷洛洛 《最后的战士》的结局，主人公“抛弃”了女主角，然后与曾经反目变为敌人的发小重归于好，一起朝着夕阳奔去……

白菜 心目中排行第一位的必须是企图统治世界的魔王。虽然这曾经是一个很伟大很有前途的理想，但现在已经成为最没有内涵的犯罪动机了，简直跟韩剧中车祸杀人一样没有任何理由可以挖掘。

阿鲁 一些日式动漫、影视、游戏作品中，都会出现这样一个桥段——一开始很嚣张的敌人对主人公一行人说了一大堆自己的中二言论，之后在战斗中败给了主角，然后摆出一副悔不该当初的样子，要么留下忠告挂掉、要么将世界托付给主角、要么承认错误加入队伍……不就是被打败了么，哪就这么简单认错啊，自己的信念就因为一场败仗被改变什么的简直弱爆了，敢学主角那样去练级后回来报仇么？以上纯属个人观点，勿喷。

胧月 中二男一副苦大仇深的嘴脸，仿佛全世界就等他一个人拯救，以重任在肩为口实，跟妹子玩着暧昧就是不愿意负责。当然，如果能坚持到底，也不失为英雄好汉，但冒险中途绝对会因为一些狗皮倒灶的原因（比如妹子逆推、中了啥春药）共度一夜，第二天爽完就跑，化作枪毙十分钟也不嫌多的消失男，还自我标榜曰：“我不能耽误了她”。

纸鸢 ACT中的杂兵被打倒后，不知道出现了何种超自然现象，反正“尸体”都会很快消失（其实是机能限制）。“横尸遍野”的场景确实不好看，但这种粗陋的处理手法我早在街机版《吞食天地》中就领教过了，而直到今天还被沿用，这么多年也算是“烂俗”了。

苍穹 在穷乡僻壤长大的主角其实有着极不寻常的身世，目前的养父母是为了隐藏他的真实身分才避祸他乡的——这是上个世纪90年代游戏剧情的惯用套路，个人很喜欢的《火纹 外传》也是类似的设定。不过若是时至今日还在用这种套路，剧情上又没有新意的话，那就绝对是“烂俗”了。每每看到这种桥段总会想起《红灯记》里的台词：“孩子，你爹他不是你亲爹，你奶奶也不是你亲奶奶”。

马修 明明用不着但却为了迎合新机能而强塞进一些画蛇添足的操作，在NDS初期还算给大家尝鲜的话，那么经历了7年后到现在的3DS/PSV时代，就真的可以说是烂俗了，比如《真・三国无双 NEXT》那些需要触摸和晃机子的无双。

乌冬 热血型的主角身边往往有个外貌帅死人不偿命的冷峻型对手，虽然平时比较空气，但只要是剧情的关键时刻他就会出来打打酱油，以压倒性的实力“提醒”主角不忘使命、奋发图强，有朝一日能将自己超越，实在是不可多得的良师益友。

半夏 男性后宫向恋爱游戏中清纯可人的妹妹一般是没有血缘关系的，拿起剑的小男孩肯定会长成屠龙的勇士（不管他拿的是双手剑还是大剑，不管他打得是蓝龙还是雷狼龙），故事的开头幸福宁静的小村庄往往等来的是不那么幸福的灭门惨案或者天灾人祸，说着打完这场战斗就回老家结婚、和妻儿团聚的大叔，最后总会……没有最后了。

被忽视了

某公开课上，同桌低下头津津有味地玩微博，而我正在“钓鱼”，我们都忽视了背后强大的校长的气场……最后，我依然在“钓鱼”，但可怜的同桌的神器却被校长收化了。下课后我大吃一惊，难道我已经被忽视了？但心中仍然有余悸。

佛山 锋锋

阿鲁：难道校长也是“钓鱼”爱好者？

酷洛洛：存在感是的主要的决定因素。

纸鸢：看来校长的气场还有待加强。

马修：会不会……是你同学的微博上有完全吸引校长注意力的好东西？

营地

看完《MH3G》的介绍，忽然觉得鲁叔有点像奇面族，不知鲁叔是否会换面具呢？想想看一个猎人身后跟着一个身材魁梧的鲁叔，别提多威武了，鲁叔说话时就会是这样：“哇！被发现了鲁！”“怪物不行了鲁！”，至于鲁叔砍怪的武器，就是他手上的抱枕了，这样的话战斗该多方便啊！

浙江 寂蓝布丁

半夏：首先抱枕战斗力太低，其次鲁叔要是跟在猎人乌冬后就惨了，俩人窝在营地探讨AKB永远不会去完成任务了。

阿鲁：其实我们是在营地交换生写真呢……

马修：身后跟个魁梧的鲁叔……怎么联想到了阿拉丁的灯神。

只言片语 虽然要中考了，可我还是要和小P度过一个快乐的寒假。（昆明 Takumi）

继续睡

考英语四级当天早上，我们宿舍7点半被闹钟叫醒了，但是同学们都决定偷懒再睡一下下，然后过了不久（？）有人喊了句：“9点02了！”另外三人同时起床迷迷糊糊地看了手机确定时间无误后，继续倒下大睡，结果全宿舍四人都没去考……（因为9点开考后不得进入考场）

广州 ゼロ

马修：我说……你的三个舍友也太淡定了。

半夏：本人每天早上定4个闹表，从7点半开始每隔10分钟响一个，一般到第三个的时候我就会彻底清醒，推荐有重要考试的同学可以定5～6个，以保证不会误事，毕竟4级报名费也是一笔钱啊！去考一下比睡过去强太多了！

纸鸢：围观定4个闹表的人。

胧月：半夏的这个办法我试过，通常第二个的时候会很精神，但拖到第四个时就又不想起来了。

白菜：我觉得这只能说明你们整个宿舍的人都不重视这次考试……

没电了

话说，懒人君是个猎人新手，还是个女生，我作为老鸟自然要出一把力了。可是，可是，她她她叫我来联机（因为某原因，只能下午来），还没开始联机她就在上午把电打完了，这让我情何以堪啊！

台州 L.H

酷洛洛：这位老鸟读者，看来以后不仅要出一把力，还要出一把“电力”才行。其实这情况小编们也遇过好几次，联《MHP3》时总有1个人刚进集会所右下的绿灯就猛闪，你猜是谁?

阿鲁：可以肯定地说绝对不是我，因为我的电池已经老化到不等绿灯闪直接停电的状态了。

马修：阿鲁那么急干嘛，酷洛洛又没点名……

填补

貌似现在《掌机王SP》里纯爷们略少啊……这个遗憾就由纸鸢兄来填补吧！顺便求纸鸢喜欢的动画或漫画。

上海 蛤蟆闲人

马修：纯爷们略……少?

苍穹：“纸鸢”这个小编名被美编集体吐槽“太过女性化”，纯爷们的遗憾……还是由半夏来填补吧！（斜眼）

纸鸢：明明就很爷们，苍老师是羡慕嫉妒恨才这么说的……关于动漫，说出来请不要笑话，我在看的只有《柯南》和《海贼王》这两个路人皆知的了。

盗窃

最近好倒霉啊！寄读者调查表时忘记勾选答案，舍友和我的自行车一起私奔（小贼啊！祈祷别让哥碰到你！）……最衰的是连着两次在同一地点跌倒，求解啊！

珠海 石凯

马修：其实吧，我觉得忘记勾选答案这点真的不算啥。

阿鲁：真相其实只有一个——自行车是你舍友偷的，因为你亲口说了“舍友和我的自行车一起私奔”。

白菜：日本人有在过年时前往神社求签的习俗。当他们抽到好签时，就会解读为“新的一年有一个好的开始”；当他们抽到坏签时，就会解读为“一年之初运势就这么差，那么日后就只会上升了”。从积极的一面来看这位读者的遭遇，去年年末已经消耗掉了所有的霉运，今年一定是个好兆头。不过同一个地方跌掉两次，我觉得还是应该检查下路面环境。

只言片语 PSV观望中，等价格稳定……（南通 Jake）

173调查之新年愿望

希望顺利找到工作，工资多多，祝亲爱的他事业有成。祝小编们身体健康，心想事成，爱情美满，家庭和谐。

上海 CC

祝愿所有好友在2012年实现自己的愿望，同时自己要考上好学校，重要的是PSV一定要有！

合肥 小D

“《MH》系列”继续出在PSP或PSV上。

东莞 Magic

新的一年中能攒够钱买到3DS和PSV。

上海 Zero

2012年对我来说是重要一年，一年中的诸多大事例如……都希望能顺利完成。

柳州 艾斯

来个10万的彩票吧！或者就祝我高考得利吧！

温州 A2rael

收到PSV或者PS3作为礼物！

泉州 幕后人

希望可以赶快集够资金购入PSV和3DS。

连云港 Darkness

TV Game大赏中个一等奖或者二等奖！还是希望成为撰稿人好了，并祝小编们身体健康。

韶关 DD

1.希望通过我的努力考上一本；2.希望她（我喜欢的人）能考上理想中的大学；3.希望她能在新的一年里开开心心每一天，幸福每一天；4.希望家人能一生平安，健健康康；5.希望靠靠结束后，她能成为我的女朋友。愿望有点多哈，嘻嘻。

清镇 只爱于你

马修：大家在新的一年都许下了各种愿望，这里也祝所有读者都在2012年里能心想事成！

174调查之新的一年希望看到哪些新的周边刊物？

PSV专辑。

汕头 Melmen

可以来点清凉图刊，啊喂。

柳州 小橘

关于初音家族的。

常州 卷卷

关于PSV的……

福州 小贝族

PSV……

北京 房款京

《怪物猎人3 G》的。

常州 片翼

不用了，钱包君已经很辛苦了……

贵阳 孤狼

《PSV宝典》，妥妥的。

苏州 血祭狂歌

《3DS专辑》什么时候出VOL.2呢？

合肥 阿昭

《口袋妖怪 灰》的吧……虽然我知道《口袋玩家》会完全收录各种攻略研究啥的。

上海 小车

马修：希望看到《PSV专辑》的读者朋友特别多，好在小编们已经做好了，哈哈。

新年祝福

新年的祝福：1.祝大家在新的一年里能入手想要的掌机；2.祝大家在新的一年里RP爆发；3.祝大家在新年的一年里走在路上发生天降双马尾的剧情（至于是初音还是亚里亚看你自己喜欢吧，不能两个都要哦）！等等，为什么一定是双马尾……

广州 姚一帆

胧月：小心双马尾要走了你的掌机。

白菜：元宵刚过你这暗黑系的不就能说点吉利话么？

苍穹：吉利的版本是天降一个双马尾，手中还拿着部掌机？圣诞节早过了。

半夏：苍老师的升级版本就是天降一个双马尾的——圣诞老人，手里拿着一部掌机——山寨DSD

乌冬：PSV和双马尾都要留下！

玩家画廊

鄂州 MHF

马修：装糊涂安慰下，艾鲁猫其实一直坚守PSP平台呢。

台州 懒人君

马修：话说原画设定风格的人物的眼睛大都看起来比较有趣。

马修：外行地问下，这个貌似艾鲁猫和小大神合体的，到底是啥啊？

杭州 汪神仙

马修：仔细看，原来是杨同学大战巨大熊猫……

柳州 杨曦

上海 Labit

马修：小玩偶版的皮神相当可爱啊，Labit也买《超级口袋妖怪大乱斗》了吧？

你一言我一语

为什么没有掌机版的《VR战士》呢？

南宁 马翊轩

马修：是哎，我也很奇怪呢。

冬天握着冰冷的PSV玩游戏……各种郁闷！虽然我没有，但还是在朋友那里借了玩过，很重，很凉的手感……期待白色……

合肥 小D

酷洛洛：有朋友借你PSV还郁闷呀；另外相信就算换成白色，手感也是一样冰冷的……

奉鲁叔之命，我第7次被人认成女生！我真的不知是喜还是悲……

泉州 幕后人

酷洛洛：伪娘是稀有资源，同学你需要好好保养。

有天下课班主任在门口和一个人讲话，我拿出3DS把班主任的头像拍下来，然后诡异地进入《脸庞射击》……小编你们懂的。

常州 神之叹息

马修：然后你就在游戏里把你班主任当靶子打了呗，这个还是懂的。

小编们考过全班第一吗？

台州 L.H.

马修：问了一下，半夏在初中高中一直是第一。至于本人么，貌似就第一次考英文字母那次得第一了……

3DS的破解情况能介绍下么？还有前景和兼容性。

西安 东哥

马修：四个字：扑朔迷离。就算上市了，初期的兼容性应该也不算太理想，但一旦推出，前景就会很不错，毕竟这是一个开始。

学校月考组织诚信考场，无人监考，实验班每班报名20人，我们班报了近40个，不知道这些人都什么居心？我自然很诚实地没报。

太原 奥州笔头

马修：复杂地想了想，能通过报名的有什么隐藏条件没有？

买PSV时怎样可以辨别出真货还是山寨货？最近在网上看到一个外形十分像PSV的“游戏MP4”。

台州 贺阳

马修：很简单，买的时候试玩下，能运行PSV游戏的就是真的PSV，绝对不是山寨，这方法100%灵验。

本来已经存了买PSV的大部分钱，谁知挤地铁时手机被偷了，害我用自己的钱买台手机，2300RMB啊！我恨偷手机的小偷！

广州 小闷

马修：这……果然什么时候都要防着小偷啊。

晚修的时候掏出了小P，在书墙的掩护下看AKB红白，先是宅姐的《Dear J》，然后大帅秋元突然乱入唱《Flower》，我当时下意识地喊了一声“我[哔]（和谐）”！结果全班人都诧异地望了过来。

佛山 Devil

阿鲁：宅姐经过《Dear J》一役后，现在已经有自己的单曲了，少年不入三张么？

RP连环事件

RP果然重要！周四发现我中奖了，周五作业效率高得离谱。周六最纠结，作业效率掉到了负数，因此没有参加《三国杀》，结果那天班主任突袭，所有同志都在“战场”上跪了，双亲被请到学校核查，最悲催的是有个打酱油的也被……

昆明 阿斯塔尔

酷洛洛：班主任手执诸葛连弩，犯者路人全部无一幸免。

马修：这就是《塞翁失马》的现实版么？

桂林 银翼

马修:立发加上有棱有角的方脸，一看就是热血男。

杭州 砍首党党员

马修:砍首党同学画的妹纸都很萌的说。

汕头 兔斯鸭

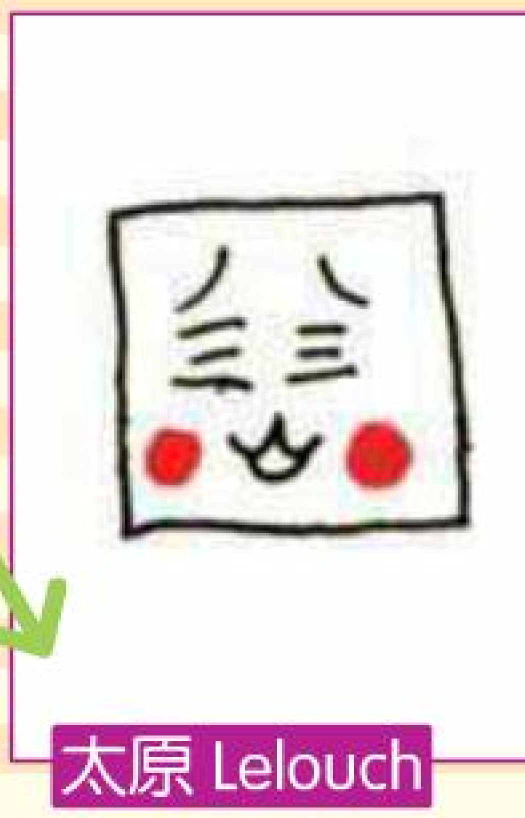
马修:虽然马修够帅，初音够萌，兔斯基够给力，但合成出来的却是这样，所以说不能乱合成的。

乌鲁木齐 鱼梓酱

马修:小初音各种卖萌么……

昆明 阿斯塔尔

马修:否则还要点燃绑在阿鲁头上的雷么？那就点吧，哈哈。



太原 Lelouch

马修:原本只是猥琐，但加上两个红腮立刻就诡异了。

踢了一脚

一天上英语课，同桌偏要借我的小P玩，我说不过他就只好借给他了。他说：“等老师来了踢我椅子一下！”说完便以额俯桌装出一副睡觉样子。过了一会儿，我无意间发现老师已经走到了我前面同学的旁边（已经很近了），我一着急一脚踢过去，结果用力过猛，将他连人带椅都踢翻了。同桌在地上滚了一圈不解地看着我，老师说：“你说你……睡觉还让他叫你，我叫你也就拍你一下，瞧你现在。”还好小P没被发现！

北京 郝骏

酷洛洛:还真是不容易啊，又借机器又放风的，不过你确定你那一踢不是打击报复？

阿鲁:你同学埋头玩小P，然后被你一脚踢到地上，按理来说小P应该还在他手上，那他是怎么躲过老师的检查的呢？

马修:没有意外的话，应该是那位同学被踢的瞬间立刻撒手放下小P，然后宁可自己倒地……多么悲壮的一幕啊！

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48 星恋之梦	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
幻像de口袋	170	自由谈	游戏人生——掌机时代的变迁	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、22辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第34、41、43、55辑、第62、63、65～69、71、74、75、77～79、83、84、88～92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、97、104～107、109～111、113～115、130、131、133、135、148、154～158辑，定价：9.8元， 160、162～165、170、171、175、176辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《掌机王SP》第164、167辑，定价：16元。《掌机王SP》第174辑，定价：19.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第3、11、15～20、28、29、38、40～51辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》，定价：28元，《PSP专辑VOL.12》，《PSP专辑VOL.14》、《PSP专辑VOL.15》，定价：32元，《PSVita专辑VOL.1》，定价：32元，《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》、定价12.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.11》，《怪物猎人狩猎志VOL.12》，定价18.00元。《卡牌·桌游》第9～12、14辑，定价15元。以上价格全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 冲刺高考啊啊……考完就爽了！（温州 A梦）

FAQ电台

栏目主持 LIKY

终于忍受不了神卡的各种不稳定（蓝屏，失灵，掉线……），在网上淘了一个54M无线网卡（22元还包邮），研究了一番设置成软AP，手机、3DS、PSV都成功连上。话说Win7自带的将无线网卡模拟成软AP的功能真心强大，根本不需要用额外软件便可搞一个热点出来供多台设备上网，22元便可组建无线网络，这应该是最便宜的无线方案了。下面来看看本辑的问题吧。

美版的3DS可不可以下载《口袋妖怪立体图鉴》呢？可否玩正版的3DS游戏？

广东阳江 小祁

1.可以的，美版名称为《Pokedex 3D》，同样免费；2.当然可以，不过由于3DS存在锁区，所以游戏必须同为美版才行。

★•★•★•★•★•★•★

1.玩PSP，8G的卡一下子就用完，应该买16G卡吗？2.一段时间不玩后重开就会重设时间，正常吗？

浙江台州 懒人君

1.由于每个用户在PSP上的娱乐方式各有不同，所以关于这个问题真的是见仁见智。2.估计只是您PSP里面的时钟电池电量耗光而已，但这并不影响日常操作，所以请放心。

★•★•★•★•★•★•★

关于《妖精的尾巴》有些什么游戏？

包头 孙浩凯

目前掌机平台关于《妖精的尾巴》相关作品一共有4个，分别是PSP上的《妖精的尾巴 携带公会》、《妖精的尾巴 携带公会2》以及NDS上的《TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战》和《妖精的尾巴原创故事 激突！加尔迪亚大圣堂》。另外3月22日PSP平台上还会推出一款新作《妖精的尾巴 杰尔夫觉醒》，本辑的光盘中有相关影像，你可以看看。

★•★•★•★•★•★•★

小编快救救我，我的PSV无法开机了怎么办？

Email 肥仔

PSV目前系统还不太稳定，无法开机现象绝非个案，遇到无法开机可以尝试先按住电源键1分钟来强制关机，然后再尝试开机。比较常见的一种是PS键蓝灯长亮无法开机，持续按住电源键1分钟如果蓝灯熄灭，应该就可成功再次开机，如果依旧无法解决，请将PSV放置一段时间让电池放电（一般一晚上可以放光），电池耗光后再充电再开机。顺带一提，按住PS键+R键不放，再按电源键开机直到屏幕出现画面便可进入恢复模式，遇到死机情况时也可以尝试进恢复模式。

▲按住PS键+R键+电源键不放开机可以进入PSV的恢复模式。

★•★•★•★•★•★•★

小编们谁能回答我《写真女友》中和女友进行对话的时候女友总是跑掉，请问原因是什么？

上海 小和

如果女友跑掉有两种可能，一种是会话时机不对，选择的话题不能在会话旋律的上半部分时或者颜色不能重合的话就是时机不对，连续几次不对的话女友就会走开。另外还有一种可能就是话题比较大胆，画面右上角的红心满了的话女友也会因为太过害羞而跑开，所以一定要留

只言片语 半夏不愧是初音真饭，把《扩张版》的所有要素都提到了。（乌鲁木齐 鱼梓酱）

意红心值，如果过满要选择例如“学校”、“季节”等无关痛痒的话题。

《真·恐怖惊魂夜》里的白金书签，我参考攻略刷“见渡す限り、大量の布、布、布。”那句的隐藏章节，进去了三次但是都中途退出，也没有拿到书签，请问是怎么回事？我其他9个隐藏章都已经刷出来了。

上海 李丰新

这个隐藏章比较特殊，进去以后还需要玩家再做一次选择，即布的颜色。注意只能选择“赤”字样的选项，不管系统提问了多少次，都不要更改，几次过后就能看到正统结局了。

《塞尔达传说 时之笛 3D》火山顶上的心之碎片怎么拿？

江苏 管飞

你指的应该是ドドンゴの洞窟上方那个吧。这里有两种方法，一是小时候在山崖有炸弹花的地方使用后跳跳下去，但会伤点血。第二种是先在ゾーラ川胖子处买魔法豆，然后种在ドドンゴの洞窟门口的软土处，长大后借助叶子上去，不急的话可以选择这种。

我的3DS进了e商店后按HOME键经常退不出去，尤其是什么都没买没下载的时候。但下载完游戏试玩版或视频后按HOME键就没问题了。请问是什么原因？有什么解决办法吗？

湛江 OTO

按HOME退不出去的时候，上屏应该还在读取信息吧（有转圈的图标）？这个时候按HOME键是无效的。确实没有什么想买想下载的话，可以进一个读取信息比较快的部分，这样上屏信息很快读取完就能按HOME键退出了。

过年时终于用压岁钱入了PSV了，大屏幕的画面实在太震撼了，现在有几个问题要请教小编，1.PSV插拔游戏卡需要完全关机吗？2.为什么用电脑USB无法给机器充电？3.PSV游戏是买下载版好还是买实体版好？

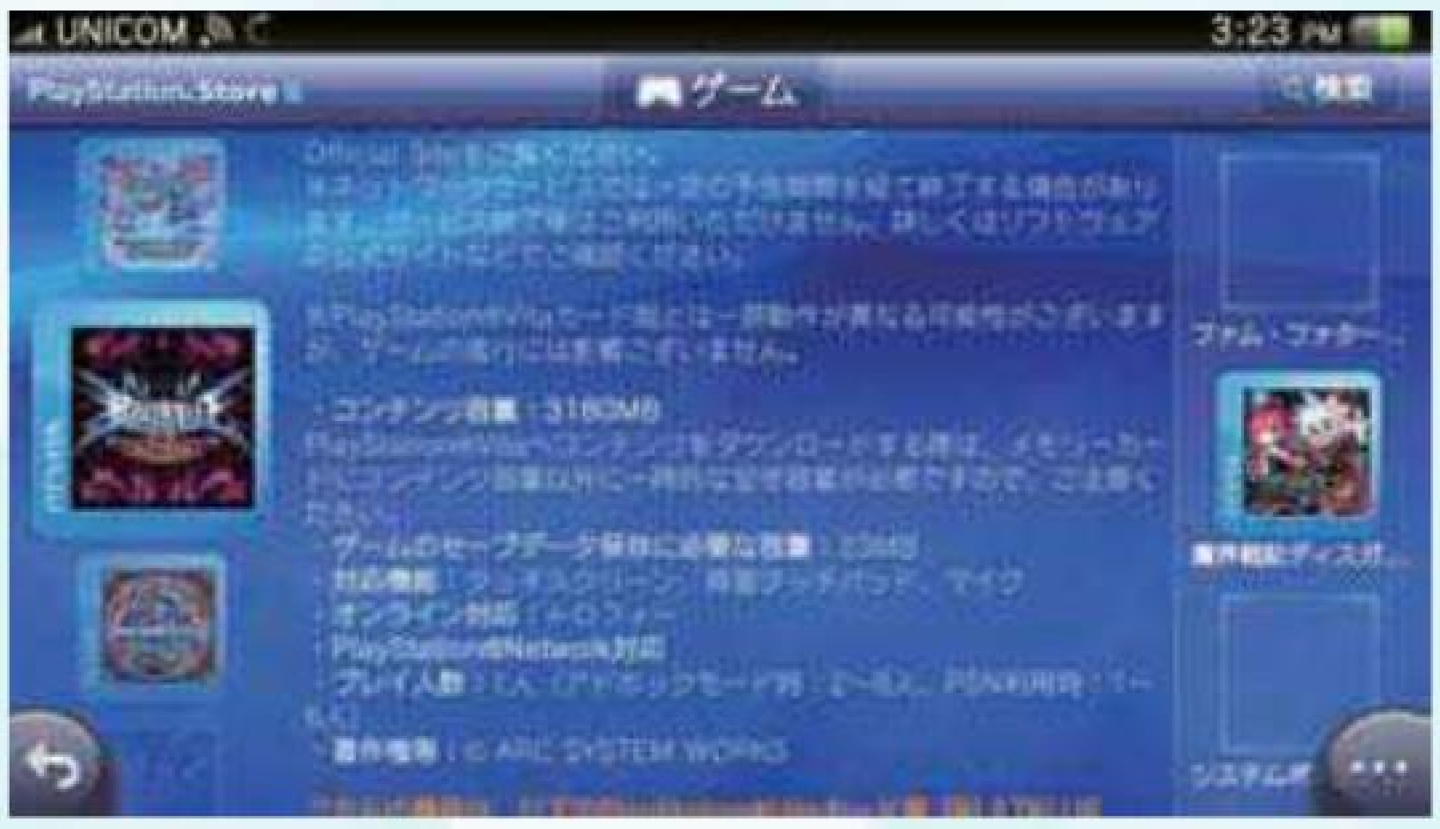
合肥 张鹏

1.插拔游戏不用完全关机，只要不是在游戏运行时插拔都没太大问题，而插拔记忆卡和SIM卡时一定要完全关机。2.要用电脑USB充电必须在PSV的设定-系统中勾选“USB供电”选项。3.官方售价下，下载版游戏要比实体版便宜一点点，注意是一点点，不是很多，为了这一点点的便宜，你要付的代价是，第一，你无法把游戏借给其他朋友玩，因为PSV的特殊机制，下载版绑定了你的账号和记忆卡，用别的账号无法运行，而实体版卡带无此限制，插入别的机器照样也可以玩。第二，当你玩厌了，下载版无法当二手卖出去，而实体版当然就不怕了。所以个人建议还是买实体版好一点。当然了，国内买实体版会遇到一个问题就是JS炒货导致价格远高于官方定价，而买下载版不会存在这个问题，统一的官方定价，所以你可以自行斟酌，根据自身情况来选择。

PSV的游戏卡带最大容量是多少啊？

四川 王楠

官方没有公布具体数据，不过从目前的几款游戏的下载版容量来看，《未知海域》是2777MB，《苍翼默示录》是3180MB，《重力异想世界》是1350MB，最大都没有超过4G，所以估计目前卡带版的最大容量也只到4G。



▲《苍翼默示录》容量3180MB，在PSV游戏中算是比较大的了。

PSV日服上的“NicoNico动画”怎么不能运行？有什么解决办法？

深圳 张强

如果你在电脑上上过NicoNico网站也应该知道需要“翻墙”的，PSV上一样道理，不过要让PSV“翻墙”没那么简单，有网友通过电脑、无线网卡加上VPN等软件来实现，过程有些复杂，这里就不多说了。

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

冯毅锋

昵称：锋锋

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《英雄传说》、《牧场》
地址：广东省佛山市禅城区唐园路16号202房
邮编：528000　QQ：854905213
Email：854905213@qq.com
想说的话：高三的对手们，一起努力，在6月7日一决雌雄！

管飞

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《GT》、《逆转》
地址：江苏省溧阳市埭头镇后六乡后窑村13–1号
邮编：213300　QQ：2267023107
Email：vettel111@qq.com
想说的话：希望任天堂能对我们这些被伤了心的任饭解除锁区。

刘家健

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《BB》
地址：广东省佛山市海南区黄岐沙面新城丽轩阁904室
邮编：528200　QQ：1094207648
Email：1094207648@qq.com
想说的话：大爱初音and芙兰and恋！

张贝贝

昵称：小贝

性别：女　　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《雷顿》、《牧场》、《美妙世界》
地址：安徽省合肥市包河区望江东路太阳岛花园玉兰阁802
邮编：230001　QQ：546490996
Email：546490996@qq.com
想说的话：PSP、3DS……（存款只有500的我泪目）

张奇

昵称：小奇

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》
地址：内蒙古呼和浩特市回民区县府街吉利小区12号楼1单元6楼东户
邮编：010010　QQ：1564608501
Email：1564608501@qq.com
想说的话：我可以算是一名老玩家了，玩了8年的游戏！

黎健斌

昵称：2B

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《AKB1/48》、《MHP》
地址：广西玉林市玉州区金旺路聚龙花园4栋304号
邮编：537000　QQ：923268021
Email：i–m–f–q@qq.com
想说的话：没有《掌机王SP》，就没有我攒钱买3DS、PSV的欲望！

只言片语 不管怎样，我也是个小猎人，在3D世界中狩猎小怪物们，呵呵。（武汉 光心W）

黄羽

昵称：love plus+

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《轨迹》、《高达》
地址：广西玉林市玉州区金旺路55号
邮编：537000　　QQ：747381701
Email：747381701@qq.com
想说的话：希望《轨迹》能在PSP上完结。

黄雷

昵称：雷爷

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《轨迹》、《FF》
地址：广东省梅州市梅江区梅园新村广发大厦1305室
邮编：514021　　QQ：1198591746
Email：hl940525@163.com
想说的话：想要交个笔友！

常量

昵称：小量

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《高达》、《轨迹》
地址：浙江省杭州市西湖区华星路嘉绿青苑1-3-501
邮编：310012　　QQ：1015706986
Email：gaoda00OO@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

刘畅

昵称：赤·红

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《魔法工厂》
地址：辽宁省丹东市振兴区一经街电业局大院8号楼501
邮编：118000　　QQ：345114678
Email：345114678@qq.com
想说的话：总有一天要买台Wii！

张佩涵

昵称：寂蓝布丁

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：3DS、PSP、NDSL、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《逆转》、《深爱》
地址：浙江省绍兴市越城区若耶溪公寓16-603室
邮编：312000　　QQ：564633363
Email：zhangpeihan52@163.com
想说的话：求3DS机友，有木有？

肖勇

昵称：AKI

性别：男　　年龄：24
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》、《轨迹》、《MHP》
地址：海南省海口市美兰区海府路34号一楼电房
邮编：570203　　QQ：176002636
Email：176002636@qq.com
想说的话：让我全机制霸吧！

唐承雨

昵称：5'

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《塞尔达》
地址：广西桂林市象山区尚智巷16号9栋3单元2-2
邮编：541002　　QQ：269077371
想说的话：我存在的惟一价值就是证明我的存在没有价值。

刘墨涵

昵称：clandy7777

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：3DS、PSP、NDSi、NDSL、NDS、GBA
喜欢的游戏：《马里奥》、《高达》
地址：北京市海淀区高梁桥斜街13号院
邮编：100081　　QQ：747826546
Email：clandy7777@sina.com
想说的话：不知道要说啥。

石凯

昵称：Sky

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：广东省珠海市金湾区吉林大学珠海学院竹园5栋526寝室
邮编：519041　　QQ：516190514
Email：lijian4246@163.com
想说的话：没有人一起联机的大学生活真没劲。

施凌鸿

昵称：Joker

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《魔法工厂》、《秋之回忆》
地址：江苏省苏州市沧浪区杨枝新村23幢501室
邮编：215006　　QQ：1306698336
Email：woshishilinghong@163.com
想说的话：为了幸福生活向前冲！

伊哲

昵称：三俊青年

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《逆转》、《火纹》、《智代After》、《恋姬无双》
地址：安徽省淮南市田家庵区淮河路车站村十一庄丰院3-6号
邮编：232007　　QQ：531059274
Email：531059274@qq.com
想说的话：希望能在《掌机王SP》上找到志同道合的朋友，研究动漫的也行。

刘思成

昵称：思思

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：3DS、PSP、NDS、GBA
喜欢的游戏：《MHP》
地址：广西玉林市博白县王力中学1119班
邮编：537600　　QQ：736403580
Email：736403580@qq.com
想说的话：第一次买《掌机王SP》，以后都买。

只言片语　《掌机王SP》送的AKB海报在我们班十分抢手，主要问题是为什么我们班的女生都在抢啊！（上海 蛤蟆闲人）

吐槽记事簿

栏目主持：阿鲁

半夏

桌上有自制义理巧克力请自行来取，早上五点爬起来加班做的。

阿鲁

这个长得像鸭心的是什么啊?

半夏

那是草莓啊，怎么就变成鸭心了……

马修

吃着巧克力惦记鸭心的人……

Liky

手艺不错。

阿鲁

恩，真心好吃。

苍穹

阿鲁，你要趁着胧月不在赶紧吃光么?

半夏

我本来想在草莓里混一颗大蒜的，想想还是算了。

马修

你以为是吃饺子啊……在里面放硬币。

苍穹

别这样，吾等“人参负犬”已经很苦了，还要在义理巧克力里下毒手太狠了。

阿鲁

应该混啊，我可喜欢吃大蒜了！

白菜

对同一事件的两种反应啊。

苍穹

鲁叔不是“人参负犬”这一栏的。

阿鲁

都负犬了，也不在乎多吃一颗大蒜了，对不对呀苍老师。

苍穹

破罐子破摔的心态要不得，虽然你经常说：“怎么地吧怎么地吧。”

半夏

果然吐槽源于生活。

阿鲁

既然这样的话，那就开始这一辑的吐槽吧。又到了一年中最敏感的节日了，那么这次就以情人节为话题，大家来说说以前的情人节都有过些什么趣事吧。

咕噜

和电视剧一起过的。

苍穹

冇。

胧月

我没什么好说的。

马修

下班、回家、吃饭，没了……鲁叔这话题挑得也太偏门了。

纸鸢

和所有的节日一样——时间都拿来思考人生。

juxi

没怎么过，倒是与朋友互赠过礼物，我送巧克力，她送大白兔。

Sienna

会不会有人收到菜花呀?

马修

昨天还真买菜花了，不过不是送人，是下火锅吃的。话说，菜花有什么说道么?

Liky：

14日当花用，15日当菜用

咕噜

好实用的礼物

Sienna

我好像好久没有收到礼物了（望天中）……不过人家都说情人节那天收到花的是情人～没有收到花的才是老婆～

半夏

情人节过后我发现垃圾桶里有好多玫瑰，这些能买多少粘土啊……

酷洛洛

这也能和粘土扯上关系……你没救了。

阿鲁

记得以前一到情人节，都不敢和女同学一起出去逛街，不然必

定有小女孩拿着玫瑰花过来纠缠，搞得人家忒尴尬。

马修

情人节你还能找到女同学出去逛街，鲁叔给力！

苍穹

鲁叔你不会把路上的小萝莉带走了吧？

白菜

鲁叔可是家里开游戏店的小老板……

阿鲁

是真·女同学啊，你们想歪了。

纸鸢

真·女同学是什么？

马修

真·女同学就是：这同学不是男的。

纸鸢

我自己悟出来了，真·女同学是真的只能做同学的女同学。

阿鲁

话说juxi，为什么你是和她过？

juxi

有谁规定情人节一定要和他过？

咕噜

我在淘宝买礼物，自己送自己！

阿鲁

也是，我以前上高中的时候都自己送自己巧克力吃的……不过貌似现在更悲催，自己都不送自己巧克力了。

juxi

你们几个可以互赠巧克力、

胧月

别一副置身事外的样子啊，你们女生应该学半夏和洋葱，给我们送义理巧克力。

咕噜

吃巧克力长肉的。

苍穹

求长肉。

马修

花那钱干嘛啊，鲁叔还不如买个游戏呢。

阿鲁

对啊，我今年就买了个《新·深爱》送自己。话说这游戏也是引起过话题的作品，大家来谈谈对这款游戏的看法吧。

酷洛洛

这游戏看玩的人的表情比自己玩有趣。

马修

玩了下试玩版，确实很给力。就是里面的女人听不懂日语以外的语言……一着急用英语说，那女人就“嗯？”

乌冬

期待鲁叔真人出镜录录像。

苍穹

阿鲁

我才不会玩得这么奔放呢……话说前两作对语音的识别不高，不知道这一作会不会好点。

白菜

识别不高？你怎么知道的？

阿鲁

当然是亲身试验过的。

苍穹

鲁叔，你对宁宁说了些什么她听不懂？

阿鲁

你猜？

半夏

期待《新·深爱》女生版，就这！

阿鲁

三男主角：猥琐胡子大叔、胖宅、厚眼镜。

白菜

猥琐胡子大叔有一段伤心的往事，刮掉胡子以后是帅气大叔；胖宅从前是阳光少年，因为开发美少女游戏的母亲死亡，变得只能在游戏里寻求温暖；厚眼镜其实根本没有度数，摘掉眼镜后是非常帅的，真实身分是大企业高帅富，只是为了寻求真爱才做的伪装。如果女生版这样设定，那就是神作了。

苍穹

白菜老师果然精通恋爱游戏，业界需要你啊！

半夏

嗯，果然只有师父最懂什么叫少女心。

阿鲁

这得是玩了多少恋爱游戏累积出来的成果啊，膜拜！要真是这样白菜老师就必入必限定了是吧……

胧月

白菜老师不会自己追自己的，这些角色都以他为原型创造的，你们怎么看不出来？

白菜

诶，这也中枪！

小编寄语

苍穹

◎《生化危机 启示录》5周目爆机后就一直在玩突袭模式，然而个人对这种“刷刷刷”的附属游戏实在是没太大动力，联网作战又各种瞬移断线……

◎虽然还没有打算购机，不过下一张要入的3DS游戏无疑是《火纹》了。以“觉醒”为副标题的该作目前公布信息还不算多，希望不要跳票。

◎近期比较郁闷的是天天接到某银行的广告短信，不是关于理财就是推销保险。手机号跟银行卡绑定为的是确保账号安全，银行却利用客户信息来大肆发布广告，实在是令人无语。

阿鲁

■上辑《掌机王SP》截稿后和乌冬锅锅一起去了趟香港，本人此行的目的自然是去取年前就订购的板野友美相框，乌冬则主要去拿大岛优子闹钟。虽然最终没把持住购入一条应援毛巾，不过还算没有超出预算，再看乌冬这边，除了应援毛巾外，还入了几百港币的AKB相关书籍，幸好我们去的那天官店已经不出售生写了，否则乌冬锅锅此行的消费就又破千了……看着在巨坑里痛并快乐着的乌冬，本人甚是欣慰。

■继年前购入PSV和《FFXⅢ-2》限定PS3后，在九老师（《UCG》的九兵卫）的诱惑下又订了《新·深爱》限定3DS，算起来在不到3个月的时间里，光是购入主机的消费就破万了，看来接下来是要开始好好计划一下消费支出了。

纸鸢

●春节回来后一直疲惫不堪，下班后都会回去睡上一觉，结果导致半夜醒来又睡不着，所以尽管每天的睡眠时间看似充分，但却总有种断断续续睡不够的感觉……

●变成这样的生活状态，主要还是春节休假期间生物钟被打乱所致，希望借着天气转暖的机会，赶紧把已经混乱的作息时间调整回来。

●作为足球控，我对NBA并不热衷，但最近“林书豪”这个名字却屡见不鲜，因而我也简单关注了一下篮球新闻。写下这条寄语的时候，林书豪刚刚获得了上周NBA的东部最佳球员称号，希望今后的日子里，这位拥有华裔身分的球员表现能够更加抢眼。

胧月

★下了doriko大神的新碟《花束》来听，《キャットフ-ド》、《Winter Alice》的素质不逊初版，而新版的《ロミオとシンデレラ》和《歌に形はないけれど》明显是以偏向花たん的艳丽声线来调教的。虽然我也是花たん的脑残粉，不过始终觉得《歌形》还是不适合过多的感情外露。

★简单尝试了下《SC5》，目前感觉做得很不错。种种革新之举造成的FANS流失在意料之中，不过删角色是游戏发售前就确定了的事情，等游戏发售以后还揪着不放未免就纯为黑而黑了。开玩笑地说句，魂组还是挺照顾我的，3代时候我说“要给香华加个构”，4代就有了构；4代后期又因失望言道“5代别再有香华了”，5代还就真的给我删掉了……万幸她有个巨蟹座的女儿，你们懂的。

★玩了《SC5》的结果就是，《BBCSEX》里Rachel的连技又开始失误连连，坏手感啊坏手感。

★半夏手制的义理巧克力很美味，真是个好妹子啊。

乌冬

◆周末去了趟香港，终于把之前在AKB官店订的优叔闹钟取了回来，现在每天早上都可以被优叔的声音叫起床了，迟到率也大幅下降，另外最近做梦还第一次梦到AKB48，不过为啥是鳗鱼……

◆之前《高达EXVS》的段位战用利帝利好不容易打到上等兵，胜率也只维持在50%左右，之后心血来潮换了别的机体，结果一下子就打到了上尉，胜率第一次接近60%。难道我真的不适合用利帝利？好吧，归根到底还是自己技术太烂。

咕噜（美编）

◆最近每天正追着看伦理剧《经营婚姻》，讲述的是80后年轻人婚姻生活的电视剧，一段完美的婚姻一定要真正用心去经营才能长久。经营婚姻的秘诀：留有余地、相互信任、难得糊涂、决不背叛。

◆有的人肤浅，有的人金玉其外败絮其中，如果有一天，你遇到一个如彩虹般绚烂的人，其他一切都只不过浮云而已！

LIKY

◆才把iPad2从4.33升到5.01，五指一抓回主屏幕的手势明显快捷了许多，其他功能还在尝试。升级后把所有的游戏和程序都删掉了，整个世界真是清净不少。

◆《MH3G》150小时终于到了G2，那两个碎龙硬是戳了50分钟才勉强搞定，累死了。对于一路都是单人讨伐的我来说，下位、上位一个人打还没什么感觉，一到了G级就明显感到“鸭梨大增”，经常体验到《2G》中的那种满血被秒的震撼，一个怪也经常打半小时以上，这种效率要做套装备或者升把武器……大把时间啊，慢慢打吧。

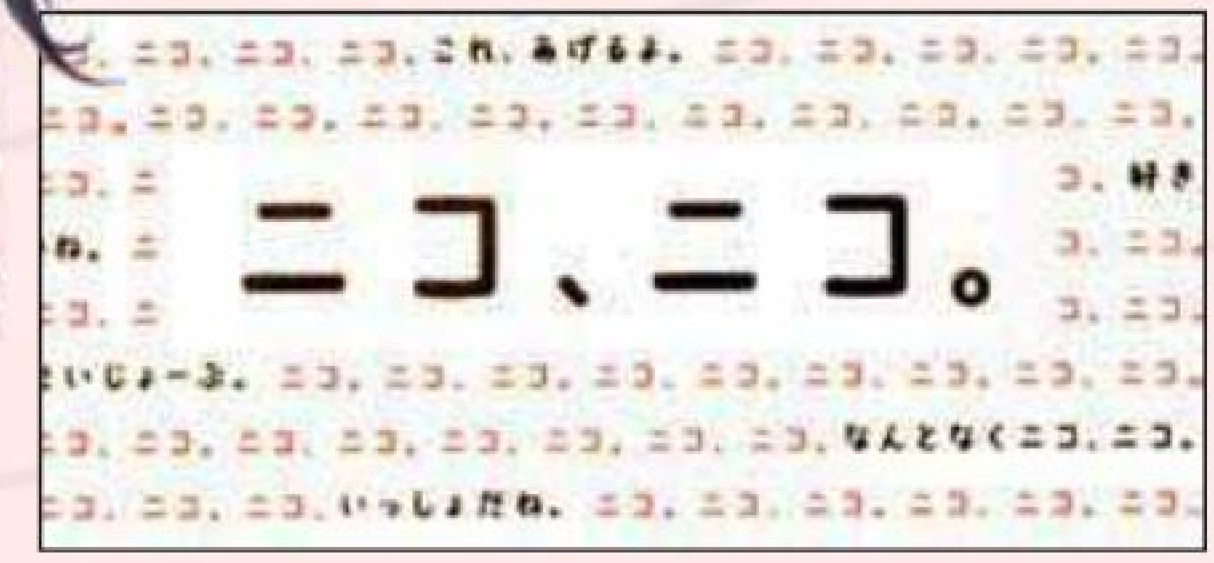
白菜

□这段时间内玩得最多的游戏就是NBGI的《灵魂能力5》。虽然大刀阔斧砍掉了许多老角色，激起了国内众多FANS的不满，但制作组这种决意推陈出新的精神还是值得认同的。系统也经过了大改，让一路玩来的老玩家有些不适应，好在目前看来还没有什么硬伤。值得褒奖的是网战优化得非常好，完全洗刷了4代落下的骂名。

□今年回深圳以后发现周边的早点都有小幅度涨价。话说每次食物一涨价，就会发自内心地觉得会自己做菜该多好。然后想想自己欠下的各种游戏债，又逐渐释怀。以鲁叔的口头禅来说就是：“哪有时间啊！”

半夏

★收到了朋友邮寄的明信片，真心喜欢上面的句子，便扫出来和大家分享下，那些美好的，值得微笑的事情，你经历了多少，是否在悲伤、愤怒、烦躁面前还能看到它们？



★A社静雄、A社歌之王子殿下的翔、奸笑的茄子、V家小粘土、秀吉坐地娘、歌之王子小粘土……身中六枪，WF过后我发现我还能活，幸运幸运……

sienna（美编）

◆春天到了，夏天还远吗？是该减肥了！

◆最近在看《北京爱情故事》，感触挺多的，你们看了吗？

◆上个周末和哥哥两人骑着自行车去玩了，来回一共40多公里，一路上我们骑得很慢才发现其实我们身边有很多漂亮的风景，只是平时我们太匆忙把它给忽略了，在这个什么都是快节奏的城市里生活，偶尔停下脚步来欣赏你身边所拥有的风景那是很有必要的。

◆最近不知为什么头老是会痛，一阵一阵的，咳嗽都不敢用力咳。唉，这算是什么事呀，会不会是休息不好呀，好吧，我错了，我以后早点休息不再晚睡了。

马修

◆当PSP模拟的PS游戏《蒸汽机车GO》最后一个任务以不高的小红星评价结束时，本人在上世代掌机上的Taito系火车驾驶游戏的坑也就彻底填完了。接下来重拾音乐馆的两作《模拟火车》以及《机车风暴 极地先锋》。在《极地先锋》里跑了一圈立刻燃了，话说PSV的大手笔的《机车风暴》什么时候才能来——SCEE，求给力。

◆上周末当了一天居家男，等一切都忙完了想打开电视休息下，却发现刚买半年的LED电视竟然雪花屏了！虽然现在修好了，但修理师傅对故障原因也说不大清，因此什么时候再出毛病似乎也没法避免，于是我也做好了过保修期就换新的最坏心理准备。话说家电上我也是从小到大都使用国货的，还都挺耐用，但现在……国货，求给力！

酷洛洛

★高中时热衷了《仙境传说》（RO）两年有余，如果当时不是因为用外挂而被封号的话，估计会玩得更久（再者得知盛大正式停止营运《仙境传说》的国服），如今负责《仙境传说》的攻略，发现游戏中厚道地提供原作的服装和音乐购买，当身穿《RO》的经典魔法师服、在城里奏响普隆德拉主题曲的瞬间，眼眶已经无法抑制泪光——想你了，《RO》。不过假若有人问《RO》如果重开国服，我还会不会去玩？我大概拒绝吧，回忆留在心底里就好了。

◀当时的形象，或许当时比较“中二”，纸娃娃弄得很猎奇。

Juxi（美编）

◆L哥聊QQ时老是用“。。。”表示无语，某天看到一段话：喜欢用“。。。”回答的人内心柔软，没有心眼，但胆子小。为这句话本人琢磨了半天，好吧，其实我实在难以想像他会是这种性格。

◆情人节，家附近夜市人挤人，似乎所有情侣都出动了，花店生意都比平时兴旺好几倍，老板娘合不拢嘴，又开始坐地起价了，连麦当劳都爆满，服务员忙不过来，桌子都是客人自己来收拾，看来这些西洋节日已经完全融入我们的生活了。

澄香（美编）

☆最近天气怎么总是阴雨连绵的，心情也跟着不好了，阳光一点阳光一点！

☆下定决心的事一定要努力去做，行动起来吧！

☆附近市场卖包子的摊子终于在最近又开了，下班后又有新鲜美味的包子吃了。

☆再次爱上同一个人的几率有多少？

掌机王

自由谈

栏目主持：马修

虽然3DS和PSV两大新掌机全都到来，但PSP也不甘示弱，一款《魔装机神Ⅱ》，就把众多《机战》玩家又牢牢地吸引住了，本辑带来的是《魔装机神Ⅱ》的点评，作者在通了三周目之后写下的评论，相信也会更加透彻。而玩家点评带来的则是最近很火的两款游戏的“前作”——《生化危机 佣兵 3D》和《第2次超级机器人大战Z 破界篇》的评论。“玩家点评”现接受NDS、PSP、3DS和PSV的游戏、主机以及相应事件的评论，字数在400左右，内容以评论为主，欢迎大家来稿。

Z J W S P

续写崭新传说的起点

——简评《魔装机神Ⅱ》

文 古梓

春节前夕，《超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅱ 邪神启示录》（以下简称《魔装Ⅱ》）如期发售，于是在整个假期里，笔者几乎将所有心思都花在了本作身上。为了让自己对本作的评价不至于太过笼统或者片面，更是经历了三周目缓慢通关后才敢下笔。至于本作总体素质如何，且听笔者慢慢道来。

再度进化的画面表现

刚接触本作，第一个感觉就是画面上的再度进化，得益于PSP的机能，本作展现出过去因为种种限制而无法实现的画面表现力。接触过前作的朋友想必也应该有同感：大地图虽然有很细致的景物刻画，但和机体的大小一对比就显得过于细微，而各种在设定中明明应该和一众魔装机等高甚至是高于魔装机的建筑物却被处理得矮了一大截——当然，那时候是因为各种限制不得已而为之。本作就不同了，山川河流不再像以前那样矮小细长，各种独具风格的建筑物也不再落于摆设。在可以360度旋转的大地图之上，尽管机体建模大了不少，但建筑物景物更大，借此真实还原出了各种战场氛围。最难能可贵的是，在如此复杂的地图中操作一点都不显得困难，整体一目了然，不像当年的《机战IMPACT》那样华而不实，也给本作的关卡设计提供了更多的可能（这个后面会详说）。

比起大地图的画面表现，或许玩家们更关心本作的战斗动画表现力。在这里，笔者可以负责任地说：本作的战斗动画表现力相当惊艳。记得笔者之前就说过，于众多的《机战》游戏中，你再找不出像《魔装机神》这样能完美还原机设美感的画面风格了。真实比例的3D造型加之偏向写实的机体质感，使得原本只停留在设计图层面上的机体真真正正地动了起来。不仅如此，本作的机体建模远比前作要大得多，而且并非仅仅是比例大了，在扩大外形基础上也给机体添加了更多细节，使得每一部机体无论是正面侧面还是背部都有了更加细致的刻画，这种美在传统2D《机战》中是不可能实现的。

更令人惊叹的是，W社并不仅仅停留在实现了机体设计美的层面上，关于战斗动作的描绘也是一大亮点。说到这里，就不得不说说如今《机战》在战斗动画表现上的缺点。记得早前和一个做游戏美工的朋友聊过这个问题并得到一个共识：当今的《机战》战斗动画表现力其实并不高，通常是机体一出来先摆几个看似拉风的POSE，接着便插入一连串看似震撼的特写，再辅以炫目的各种特效渲染，最后收招摆POSE完工。整个过程看似华丽无比，却

失去了细致的动作刻画，不过是拿高清华丽的特写和特效来掩盖本身动作表现方面的设计不足。最糟糕的是，这种情况现在大有愈演愈烈之势。有了这个认识后，咱们再反过来看《魔装Ⅱ》的战斗动画就会发现别有一番滋味。虽然本作战斗动画中也不乏特写镜头，但因为机体一出来就是真实比例，所以镜头拉近后的特写无论是机体轮廓还是外在质感均没有发生大的变化，这种自然过渡的处理方式丝毫没有以往见惯了的那种突兀感。至于一般的武器攻击动作则依旧保持着W社一贯的简洁风格，细节交代清楚，动作流畅完成，不拖沓也不装模作样。各种必杀技的表现就要华丽不少，细节方面的刻画也更加细致，再辅以镜头的灵活运用，使其整体表现力远远超出了以往框架式的2D风格，说是为日后3D《机战》的可行性提供良好的范例也丝毫不为过。最令笔者印象深刻的是古兰森的黑洞炮动画，在黑洞炮的准备发射过程中，你会看到古兰森的肩部装甲和手部护甲上黄色圆球开始高速转动，这种设计在历代古兰森的战斗动画中从未见过，也给该机体的设计原理添多了一些神秘感。

略显鸡肋的系统和隐藏要素

事实上，笔者在得知本作会添加新的角色育成系统后，心里一直是忐忑不安的。因为关于《机战》的角色培养问题，笔者已经不止一次表达过同样的观点了：“难”就一个字，这一点无论是寺田贵信还是阪田雅彦都是几乎无法解决的难题。现在的游戏，你不能完全按照过去的套路，依旧将角色的培养只局限于先天的数据设计，因为这样的结果只会造成一种单纯的升级，日子久了势必让玩家感到厌倦。可给予更多的条件让玩家可以自由培养角色吧（例如传统的PP育成，或者后来的吞芯片育成），却又会掉入角色特色过分单一的死胡同里面。过分强调自由的培养角色不仅让角色失去了自己的独有特性，更会在多周目继承数据后使角色强弱间的差距越拉越大。要不就是角色刚出场便数据全满，整个通关流程只要按按确定，都不需要怎么动脑便给过了。

于是，本作另辟蹊径，给予了角色培养一个新的概念，那就是特殊技能装备系统。随着游戏流程和隐藏要素的收集，玩家可以得到不同的特技。每一个特技都有其各自的特性，价值越高的特技需要的装备槽就越多，而角色的装备槽只有靠升到一定等级才能得以增加。这个系统在刚接触的时候貌似还是挺不错的，可时间一久就会发现，角色即使升到满级（一般情况下很难达成），装备槽也是少得可怜，或者说能装备的特技数量极少。另外，一开始宣传的“援护攻击和援护防御”的回归本来是件令人高兴的事情，可归入了特技一栏后也就顺理成章地使其实用度大打折扣。再者说了，提升特技等级简直就是一个强迫人“刷”的过程，虽然以往W社的《机战》也有不少刷经验升级的例子，可像本作这样“赤裸裸”的还真是不多见。所以笔者只能说，这系统的确是保住了角色的大部分特性，也保证了每一周目开始时候最基本的强弱差距，但实在是太鸡肋了，毫无乐趣可言。如此一对比，还不如继续沿用前作的系统：角色技能在自身等级达到一定程度便会习得，那样虽然少了培养的乐趣，却能保持游戏过程的爽快，想想看当初的二动加再攻击，何其妙哉啊。

至于隐藏要素，或许这也应该算是《魔装机神》的传统吧，隐藏要素几乎都是特殊必杀技的习得，而且习得条件十分千篇一律，不是某些武器的使用次数就是某人的击坠数，或者是某项分支路线的选择。更令人颇感泄气的是，得到的所谓新必杀技也就是看着美，实用度却着实不高。不过还好，取得的隐藏必杀技是可以继承的，也就是说下一周目刚开始就能使用这些招数，不至于一上来因为等级限制下的PN过低出不了狠招，姑且也算是另一种形式上的补偿吧。

回归传统的关卡战斗

说到传统的S・RPG（战棋游戏），不知道各位会想到什么，角色？武器装备？强敌？复杂地形？多变关卡？其实这也是近年来笔者一直在强调的问题，现在的《机战》已经将原本战棋游戏所该具有的要素都给丢干净了，只留下些华丽的涂鸦和不着四六的剧情。其实对于一款战棋游戏而言，最为重要的要素无非两个：剧情编撰和关卡设计。离开了这两项，其他方面做得再好也等同于徒劳。当然了，《机战》本身必须有其特性，所以不能学一般的战棋游戏那样，可关卡设计总得有各自不同的特色吧。回想起W社时期的《机战》游戏，你会发现其关卡设计很有特点，并非是一味地将敌人赶尽杀绝便能通过。其中有保护可移动目标的，有据点防守的，有限制回合数内极限逃脱的，也有距离很远的紧急救援战。不仅如此，各种不同的地形对机体的行动范围限制也有明显的区别，例如陆地型机体一旦踏入高山或者海洋区域就会变得举步维艰。可现在呢，这些要素还剩下多少？就拿去年发售的《第2次机战Z 破界篇》（以下简称《破界》）来说吧，整个通关过程就是一味杀敌的过程，虽然有所谓的SR条件，却也不过是强迫你以更高的效率杀敌，完全失去了过去冲关的乐趣。至于地形限制，那就更成了浮云，说句不怕得罪人的话，各位在

《破界》的通关过程中，有过哪怕一次是真的被地形压制得很厉害的时候吗？要不是还有那么些极少出现的海洋和街道战，笔者便真的要感慨一句：横跨山，竖跨海，万丈高楼脚下踩。

笔者之所以说本作的关卡和战斗是回归传统，原因有二。其一是因为前作就已经明确和传统《机战》区分开了的单属于《魔装机神》的特色。首先，机体和角色间是紧密联系起来的，机体的各项数据会随着角色等级提升后的PN值而相应得到加成，而角色使用机体武器在消耗机体MG的同时还会消耗自身的PN，同时，PN一旦降低，对机体的各项数值的加成也会减少——换言之，在使用武器的时候玩家必须多作些思考，是用狠招孤注一掷呢，还是留一手保存机体实力，这全在玩家一念之间。也就和时下那种拼命出狠招、没EN了回个母舰或者直接用精神补给完全不在一个层面上了。其次，魔装机各自有其不同的属性，敌我属性相克在伤害输出方面尤为明显，到了《魔装Ⅱ》中属性更会影响到机体在不同地形上的移动力。再者，《魔装机神》当年就开创了机体朝向和高低差对命中率以及攻击伤害的影响效果，这也让一直以来不太明显的地形影响有了一个新的概念：一旦被敌人占据了高位地形或者从背后偷袭，那可不是开玩笑的。

其二则是笔者之前所说的，因为机能的提升从而描绘得更加细致真实的大地图。有了这个，以往很难表现出来的关卡地形就都能体现出来了。例如，高空中帮助被阻击的飞船撤离，又如从高山底下保护被围攻的教会，亦或者是攻占军事要塞。这些地形的复杂程度使得玩家必须在游戏中步步为营，小心计算得失。而且本作的关卡陷阱也是多如牛毛，如要塞的自动狙击炮台、雪山的大雪崩、峡谷间的巨大落石以及火山的岩浆地形等，这些独特设计更加大了玩家在战斗中的思考难度。以上种种要素都给人一种像在玩传统战棋游戏的感觉，不夸张地说，本作几乎每一个关卡都有其不同的攻略方法，玩起来没有千篇一律之感，也更加让人体会到了战棋游戏的魅力。惟一的遗憾是本作的难度不够，但笔者相信绝对不是W社设计不出具备高平衡度又有难度的关卡，而是现在的游戏氛围实在让他们不敢这么做。

值得回味深思的剧情

如今的《机战》游戏剧情前确实大不如前，世界观融合得不够严谨，只会拿平行世界来敷衍人也就算了，剧本的表现力也不够震撼人心。这里同样拿《破界》来举例，因为加入该作的许多原著都是分前后季的，剧本不完整咱可以理解。可问题是，即便在该季中也是存在不少感人甚至足以让人心灵为之颤动的经典剧情，何以到了游戏就总是让人觉得差那么一口气呢？至于原创剧情就更不用说了，这些年来装神弄鬼还嫌少吗？不拿版权作比较的话，咱说说“《OG》系列”也成，整体感觉一点都不紧凑咱也忍了，可整个剧本好像是为了角色而设立的，全然违背角色为剧本而存在的宗旨。于是，某些所谓高人气的角色就算是死了，编剧也能鼓捣出一个十分无聊甚至无理的缘由来让其复活重新加入战局……这到底算个怎么回事嘛。

再看看本作的剧本，角色依旧是服务于剧本的，不会因为过分强调角色的个性而扭曲剧本走向。当然，剧本中也不乏对一众角色细致入微的描写刻画，可即便如此，用的篇幅也不会很长。如剧情中黑人的那句“如果我不笑的话，弟弟妹妹会哭的”立刻便让笔者无法忘怀，且在知道其于国家政变中失去亲人的故事后更不深思起来。联想起当今世界上一些小国频发的动乱，不免让人再度反思战争的残酷。

这里必须承认一点，阪田的剧本偏向真实，充满着独有的生活感，所以过度致力于铺垫情感使剧情没法一下子吸引住人。但这并不代表剧情结构松散，就好像前作那样，阪田用了整整一章的篇幅描写主角正树如何从一个懵懂少年成长为一名合格的战士。之后又用了《EX》一章的内容使其在战斗中成为一名真正意义上的魔装机神驾驶者。到了本作，正树内心的烦恼愈发升级。先是崇信邪神的波尔库鲁斯教团再次开始召唤邪神的行动，而后为了阻止调和神的复活和尚毅然献出自己的生命，这些都使正树悲伤不已。紧接着，南北分裂战争中一众武将对正树表现出的仇恨让他开始对自己至今为止的战斗产生了怀疑。随后，修女艾露西妮关于“战斗并不能解决一切，只会徒增新的憎恨”的演讲更刺痛了正树的心。正因为经历了这些，才有了后来正树被调和神“创造永无争斗世界”言论所诱惑，心中渐渐失去了战斗意志，更彻底被赛巴斯塔的契约精灵赛菲斯所拒绝。这也才有了之后主角于精灵界中和一众死者的再度交战，并从他们口中获知战斗的真义。情节的设计可谓环环相扣，层层递进，让人不得不叹服。

有趣的是，和前作不同，阪田在本作中的剧情中埋下了许多伏笔，如主角机体赛巴斯塔的真正来历，隐藏于幕后的战争承包公司以及邪神教团的那个黑影姐姐。这些设置更让人期待续作的降临，期待一个新的传说。毫无疑问，《魔装Ⅱ》成为了续写这一经典传说的一个新起点。

玩家点评

PSP 第二次超级机器人大战Z 破界篇

厂商：NBGI　　类型：S·RPG

评论人：DD　　评分：9

相比前几作，取消了小队系统的本作由于不用花费长时间来组合队伍，而使游戏的节奏加快了许多。游戏的难度算中等，就算是不熟悉战略游戏的玩家也可以玩得得心应手，来充分体验这一佳作。本作参战作品达到了29作，但有许多作品（例如《高达SEED Destiny》）的剧情基本上完全没有，这使许多FANS都欲哭无泪，不过看着自己喜欢的作品参战也已经挺满足的了。本作的画面达到了掌机《机战》的顶峰，更重要的是有语音，这使战斗的热血度大大提高，有语音的《机战》就是不一样啊！新增的“副任务”让没参战的机师也不会拖后腿，也能为团队做贡献系统，非常人性化。而本作的BGM做得还算不错，都来自原作的优秀曲目。对于游戏的上篇来说，本作已经是相当厚道了，推荐给所有喜欢《机战》FANS和喜欢战略游戏的玩家，最后在此也顺便期待一下游戏的下篇。

3DS 生化危机 佣兵 3D

厂商：Capcom　　类型：ACT

评论人：SuperMHP　　评分：9

佣兵模式在《生化危机》系列中一直拥有较高的人气，但由于是附属模式的关系，原作中有着诸多不尽人意的地方。而在本作中，这些缺陷都得到了解决。

首先，角色的平衡性作了调整，使得每名角色都有自身的优点，打法也随着角色的变化而变化，使得每名角色都值得深入去探索掌握。画面上，笔者对比了家用机平台的《生化危机5》，除了细节方面本作略逊之外，整体画面不比家用机输多少。操作上，本作在5代的操作基础上进行了修改，边瞄准边行动以及上弹的随意化使得角色更加灵活，另外本作充分利用3DS触摸屏，视角转换方便，道具的使用更加简便。而且比起家用机版，本作的节奏大幅加快。关卡上，本作拥有30个任务，每个任务里每名角色都有5级评价，搭配勋章要素，使得本作耐玩性极高。任务制的设定也十分适用于掌机平台，随时开机便可快速进入游戏，非常方便。

本作几乎找不到什么缺点，惟一令笔者不满的就是本作的3D效果了，没有明显的景深或出屏。但瑕不掩瑜，以上不足并不影响本作的素质，强烈推荐给《生化》FANS及动作游戏爱好者。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

火热秘技

栏目主持：白菜

《灵魂能力5》在角色方面确实设计得简单粗暴，但是系统却又比较内涵。这角色与系统的平衡把握得确实很有一手。希望日后的补丁能够逐渐改良缺点，让这款作品能够为更多玩家所称赞。

PSV 日版

忍道2 散华

忍道2 散华

●道具无限增殖法

一，在商店中购买最大残量值100的藤壶，先用素材配合藤壶将任意1种成分的成分值提升至555，通过特殊调合得到“やりくり上手”。该道具在任务中使用一次后，此次任务中所有忍具、道具无消耗，只有能装备在忍具栏的忍具或素材，才可以使用这个道具的特性来增殖。如果有取得白金奖杯的打算，则建议制作两个“やりくり上手”，然后利用下面的增殖法复制出多个“やりくり上手”，如此一来便能依靠强力的忍具在任意难度中横行霸道。

二，在任务中使用“やりくり上手”，然后输入两个秘技的指令，分别是：

1.身をゆだねることの尊さ：在任务中按START键进入停止画面，按住L和R键后依次输入：↓↑→←↓↑□，成功后系统有特殊音效作为提示，想要解除的话再次输入指令即可，该秘技的效果为按方向键的←后，当前角色会装死。

2.好き嫌い言わない：在任务中按START键进入停止画面，按住L和R键后依次输入：↑↓↑↓←→□，成功后系统有特殊音效作为提示，想要解除的话再次输入指令即可，该秘技的效果为使用任何道具时都会将该忍具吃掉，体力会得到少量的回复。

三，将想要复制的道具装备到←以外的键位上，推荐装备到↑的位置，然后在按↑键食用该道具的时候迅速按←键装死，注意从↑到←的按键间隔不能太长，成功后玩家可以看见道具的个数会提升1，重复“吃道具→装死”的步骤便能将道具复制到上限的99个。

▲使用了“やりくり上手”后的无限手里剑连发。

PSV 日版

无瑕传说R

テイルズ オブ イノセンス R

●GRADE赚取法·改进版

这里将会提供两种新的GRADE赚取法，虽然有一种在“研究中心”里已经提到过，不过为了保持完整性还是一并奉上。

一，斗技场刷法

推荐通关后开启HARD难度，手动操控伊莉娅去打下级竞技场，不断按○键就行。如果事先拿到加GRADE的首饰ブル–ダイス（与北の国テノス做首饰的女性对话，完成所有相关任务后就能获得），那么效率会更高，无伤完成每场战斗约2.77～2.83左右，一小时下来可以刷出900点。本方法以速度来说是最快级别，就是作业过程非常枯燥，而且每次打完斗技场需要角色前进一步与守门人对话，因此需要玩家一直拿着机器守在旁边。

二，挂机刷法

本方法虽然效率谈不上最高，但是可以解除玩家的烦躁感。事前需要给所有角色装备伤害为1的技能以及特定属性武器，上场成员选择斯帕达、艾尔玛娜、伊莉娅和秋秋这4名攻击次数高的角色，作战设定为重视手数（详细设定中设定一下以道具回复），然后选择弱点属性比较统一的敌人（例如ケルム火山的敌人大都弱水）战斗。将所有成员自带属性的术技封印掉，然后换上弱点属性武器和耐性属性防具，设置为CPU控制，然后等到遇敌就可以了。该方法主要是运用了攻击弱点属性后GRADE+0.05的设定，由于全员伤害只有1，因此要打倒敌人必须要进行敌人血量次数的攻击。接下来用根橡皮筋绑住摇杆，防止PSV进入待机模式，玩家就可以解脱出来安心做自己的事了。

PSP 日版

英雄幻想曲

ヒーローズファンタジア

●通常攻击的4段连锁

按照游戏内的说明，角色的攻击是可以连锁到第4段的。但由于可以习得的角色有限，而且等级要求很高（在LV61之后），正常流程下通关后一般都无法达到该等级。不过第4段的攻击不管是连击数还是威力都非常可观，而且消耗AP只有25，性价比极高，足以颠覆一个角色的评价，因此对特定角色有爱的玩家，推荐还是多多练级将其习得。对应4段连锁的角色为主人公、读子、舞衣、青蛙小队全员、ゼルガディス、ナンシ–、クリ–オウ和リウイ。

●附加效果注意事项

首饰上的附加效果，作用的对象仅为从待机状态转入行动状态的角色。如果前一名角色正在行动中，玩家输入了下一名角色行动的指令，那么下一名角色不会受到附加效果的加成。由于只要有一名角色在行动，连击数就会持续下去，因此完全没有必要让角色同时行动。

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持 胧月

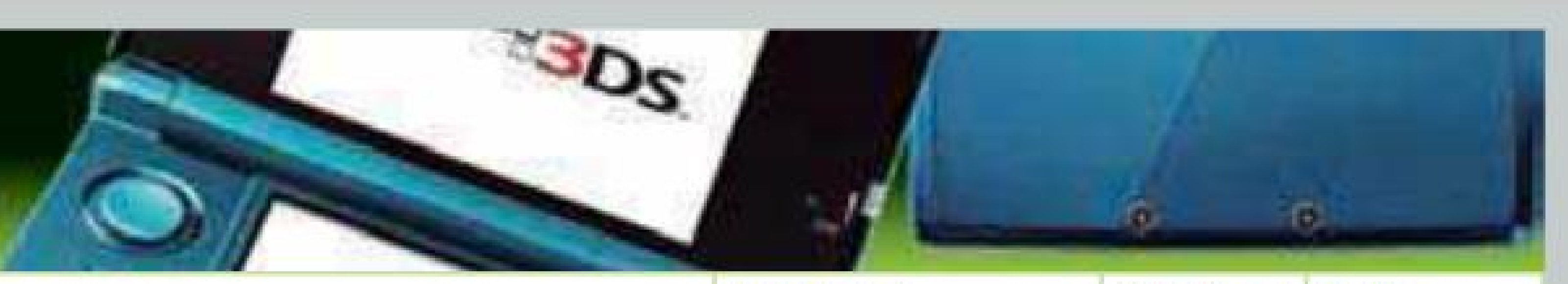
今年是大好闰年，2月比平常多出一天，但下旬的游戏完全集中在了23号。进入3月后，3DS会迎来再一波的正统游戏潮，PSV上的阵容虽相对稀疏，不过从索尼近日的动向来看，届时公布一些重量级作品也在情理之中，另外像《P4 黄金版》、《龙之王冠》等作品也想必会陆续确定发售日。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年2月			
23日	噩梦解谜 碾压3D	ナイトメアパズル クラッシュ3D	SEGA	ACT	4179日元
23日	牧场物语 初始的大地	牧场物语 はじまりの大地	Marvelous AQL	SLG	5040日元
		2012年3月			
1日	哆啦a梦 野比太与奇迹之岛 动物冒险	ドラえもん のび太と奇迹の岛 ~アニマルアドベンチャ-~	Furyu	AVG	5229日元
1日	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	マリオ＆ソニック AT ロンドンオリンピック	SEGA	SPG	4800日元
8日	潜龙谍影 食蛇者	メタルギア ソリッド スネ-クイ-タ-	Konami	ACT	5980日元
8日	初音未来与未来之星 未来计划	初音ミク アンド フュ-チャ- スタ-ズ プロジェクト ミライ	SEGA	MUG	6090日元
8日	女生RPG 灰姑娘生活	ガ-ルズRPG シンデレライフ	Level-5	RPG	4980日元
15日	与女孩子在密室中的话可能会……	女の子と密室にいたら○○しちゃうかもしれない	D3 Publisher	AVG	6090日元
22日	公主辣妹 天堂	姫ギャル パラダイス メチカワ! アゲ盛り↑センセ-ション!	日本Columbia	ETC	5040日元
22日	新・光之神话 帕尔蒂娜之镜	新・光神话 パルテナの镜	Nintendo	ACT	5800日元
22日	吃豆人聚会3D	パックマンパ-ティ3D	NBGI	ETC	5040日元
29日	王国之心3D 梦中坠落	キングダム ハ-ツ 3D [ドリ-ム ドロップ ディスタンス]	Square Enix	RPG	6090日元
		2012年4月			
5日	嘟嘟猫观察日记	ポヨポヨ观察日记	IE Institute	ETC	7140日元
12日	雷曼 起源	レイマン オリジン	Ubisoft	ACT	2500日元
19日	火焰之纹章 觉醒	ファイア-エムブレム 觉醒	Nintendo	S・RPG	售价未定
19日	公主代码	CODE OF PRINCESS	Agatsuma	ACT	6090日元
19日	地球百科	Earthpedia	Gakken	ETC	4980日元
19日	纳米突击	Nano Assault	Cyberfront	STG	5040日元
19日	女孩时尚3D 目标是顶级设计师	ガ-ルズファッション3D☆めざせ! トップスタイリスト	Ubisoft	ETC	3990日元
26日	替换世界 白与黑的迷宫（暂名）	シフティング ワ-ルド 白と黑の迷宫（暂名）	Arc System Works	ACT	3990日元
26日	真・三国无双 VS	真・三国无双 VS	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
26日	海豹宝宝（暂名）	まめゴマ（暂名）	日本Columbia	ETC	5040日元
		2012年5月			
24日	G1大赏	G1グランプリ	Genki	SLG	6090日元
		2012年春			
未定	鸦3D（暂名）	カラス3D（暂名）	Mile Stone	STG	售价未定
未定	魔法工厂4	ル-ンファクトリ-4	MMV	A・RPG	售价未定
未定	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	售价未定
		2012年			
未定	联合01	GUILD01	Level-5	ETC	售价未定
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D	ドラゴンクエストモンスタ-ズ テリ-のワンダ-ランド3D	Square Enix	RPG	售价未定
未定	纸片马里奥（暂名）	ペ-パ-マリオ（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level-5	AVG	售价未定
未定	路易的鬼屋2（暂名）	ルイ-ジ マンション2（暂名）	Nintendo	A・AVG	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年3月			
8日	学园黑塔利亚DS	学园ヘタリアDS	Idea Factory	AVG	5040日元
17日	口袋妖怪+信长之野望	ポケモン＋ノブナガの野望	Pokemon	SLG	5800日元
		2012年4月			
19日	名侦探柯南 始于过去的前奏曲	名探侦コナン 过去からの前奏曲	NBGI	AVG	5040日元
26日	薄樱鬼 黎明录 DS	薄樱鬼 黎明录 DS	Idea Factory	AVG	5040日元

近期焦点

牧场物语 初始的大地

2.23 ◆Marvelous AQL◆SLG◆5040日元

A 期待度

强调悠闲游戏、集合众多养成要素、忠实还原田园生活自由快乐的“《牧场物语》系列”终于迎来最新作，同时本作也是系列首次登陆3DS。保持丰富多彩的作物，并首次添加梯田系统，各种建筑的随意搬运是本作的最大特色，到底作品能给我们怎样的进化，十分令人期待。

忍者龙剑传 Σ 加强版

2.23 ◆Koei Tecmo Games◆ACT◆6090日元

A 期待度

《忍者龙剑传 Σ 加强版》发售之后，毫无疑问将会成为很长一段时间内PSV平台上的最强ACT。爽快的斩杀感、喧哗的动作再加上炫目的光影特效，在拥有华丽画面表现力的PSV平台上表现得淋漓尽致，必然会让所有ACT爱好者与《忍龙》FANS爱不释手。隼龙的传说真正来到次世代掌机平台，而此后还将延续下去。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年2月			
23日	忍者龙剑传 Σ 加强版	NINJA GAIDEN Σ PLUS	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
23日	真实格斗	リアリティ-ファイタ-	SCEJ	FTG	3980日元
23日	Little Busters！ 修改版	リトルバスタ-ズ！ コンバ-ティッド エディション	Prototype	AVG	6090日元
		2012年3月			
8日	13号小队	Unit 13	SCEJ	TPS	4980日元
15日	FIFA足球	FIFA ワ-ルド クラス サッカ-	EA Sports	SPG	5980日元
22日	一起来试试钓鲈鱼 垂钓在次世代	レッツトライ バスフィッシング フィッシュオン ネクスト	角川Games	SPG	3990日元
29日	武士与龙	サムライ & ドラゴンズ	SEGA	ACT	免费
29日	职业野球魂2012	プロ野球スピリッツ2012	Konami	SPG	6980日元
29日	国王、魔王与7公主 新・王样物语	王と魔王と7人の姫君たち ~新・王样物语~	Konami	A・RPG	6480日元
未定	逃脱计划	Escape Plan	SCEJ	ACT	1500日元
		2012年4月			
12日	雷曼 起源	Rayman Origins	Ubisoft	ACT	2500日元
19日	音乐方块 电子交响	ルミネス エレクトロニック シンフォニ-	Ubisoft	MUG	3990日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年2月			
23日	D阶段 白影之章	Phase D 白影の章	Boost On	AVG	3969日元
23日	粘土世纪	ねんどろいど じぇねれ~しょん	NBGI	RPG	6280日元
23日	我是少女漫画家	オレは少女漫画家	Potato Software	AVG	6090日元
23日	英杰传说 勇气双雄	テイルズ オブ ザ ヒ-ロ-ズ ツインブレイヴ	NBGI	ACT	6280日元
23日	车轮国 向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	AVG	6090日元
23日	薄樱鬼 幕末无双录	薄樱鬼 ~幕末无双录~	Idea Factory	ACT	6090日元
23日	驯兽师与王子殿下 雪之桥 携带版	猛兽使いと王子样 ~Snow Bride~ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
23日	遥远的时空中5 风花记	遥かなる时空の中で5 风花记	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
未定	战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3 天下を切り裂く光と影	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
		2012年3月			
1日	伟大战斗 全面爆破	グレイトバトル フルブラスト	NBGI	ACT	6280日元
8日	小魔女帕妃 黑猫魔法店物语	リトルウィッチ パルフェ 黑猫魔法店物语	Cyberfront	AVG	6090日元
15日	魔法少女小圆 携带版	魔法少女まどか☆マギカ ポ-タブル	NBGI	AVG	6480日元
15日	光明之刃	シャイニング・ブレイド	SEGA	RPG	6279日元
15日	心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事	ときめきメモリアル Girl's Side Premium ~3rd Story~	Konami	AVG	6090日元
15日	艾露库罗娜的工作室 致亲爱的乙女	エルクロ-ネのアトリエ ~Dear for Otomate~	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	歌唱王子 出道	うたの☆プリンスさまっ Debut	Broccoli	AVG	6090日元
22日	黑豹2 如龙 阿修罗篇	クロヒョウ2 龙が如く 阿修罗编	SEGA	A・AVG	6279日元
22日	华鬼 梦之延续	华鬼 ~梦のつづき~	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	D阶段 黑圣之章	Phase D 黑圣の章	Boost On	AVG	3969日元
29日	公主艾王吉尔 携带版	プリンセスエヴァンジ-ル ポ-タブル	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	逢魔时 怪谈罗曼史	逢魔时 ~怪谈ロマンス~	QuinRose	AVG	6300日元
		2012年4月			
26日	斯坦因之门 比翼恋理的爱人	シュタインズ・ゲ-ト 比翼恋理のだ-りん	5pb.	AVG	6090日元
26日	D阶段 朱姬之章	Phase D 朱姬の章	Boost On	AVG	3969日元
26日	青之驱魔师 幻刻迷宫	青の祓魔师 幻刻の迷宫(ラビリンス)	NBGI	AVG	5230日元
未定	十三支演义 偃月三国传	十三支演义 ~偃月三国传~	Idea Factory	AVG	6090日元

光盘内容 DVD导视

游戏展望台

兽族崛起

真实格斗

武士与龙

国王、魔王与7公主 新·王样物语

真·三国无双 VS

妖精的尾巴 杰尔夫觉醒

我的朋友很少 携带版

未来日记 第13个日记所有者 RE：WRITE

第2次超级机器人大战Z 再世篇

伟大战斗 全面爆破

艾露库罗娜的工作室 致亲爱的乙女

新作特搜队

电波人RPG

写真女友

机动战士高达 木马的轨迹

英雄幻想曲

幻想水浒传 交织百年之时

重力异想世界

仙境传说 奥德赛

喧闹游园

《马里奥与索尼克 伦敦奥运会》广告

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《写真女友》中，小编使用了几个兔之力帮助遇到女主角呢？

A：2个　　B：3个　　C：4个

貌似是广告

Xbox 360专辑 VOL.17

大16开240页+数据DVD光盘

开年惊雷号

典藏级攻略阵容

光环 战斗进化 周年纪念版
最终幻想ⅩⅢ-2 中文版
灵魂能力Ⅴ
刺客信条 启示录
黑道圣徒3
上古卷轴Ⅴ 天际
战争机器3 DLC

特别策划

Xbox 720：你应该知道的一切
Turn 10与极限竞速：微软的冠军赛车手
Kinect嘉年华

光盘收录

精彩壁纸、X360游戏视频攻略、实用软件、最新游戏升级文件……更多内容详见光盘

封面盘面待定

2012世界末日在即，上船也要记得带上X360！开年第一辑精选七款劲作制作典藏级攻略，对于年前年后其他值得一玩的游戏也有详细攻略。成就集中营持续给力，软组织深入研究自制机最新情报。特别策划为玩家揭示迫在眉睫的Xbox 720最新情报，以及微软自家王牌游戏工作室的秘闻。Kinect嘉年华，盘点Kinect诞生一年来的进化轨迹，并从可玩性、成就难度、娱乐性、版本等各方面点评Kinect游戏阵容，X360玩家不可错过！

2月下旬
全国上市

光明之心资料设定集

大16开176页全彩画册+DVD影像光盘

提起世嘉旗下的“光明”系列，首先出现在脑海中的，自然是著名美少女画师TONY精美的人设与CG，甚至可以说，TONY才是这个系列最大的卖点。在本系列的最新作《光明之心》中，TONY以其曼妙的画笔为玩家缔造出了诸如像玛琪西玛、小梅在内的众多萌力十足的角色，带给了玩家们又一次满足的视觉享受。这本《光明之心资料设定集》网罗了TONY为游戏创作的全部画稿，让大家无需再次攻略游戏也能时时刻刻欣赏到这些美图！

已上市

模魂志 VOL.65

大16开160页+DVD

与模玩爱好者密不可分的，除了有各种精美的模玩之外，摄影与照片也是其中的重要元素。不过，大家是否曾为拍不出好照片而纠结呢？本辑将为您展示模玩摄影的后期制作要点，让所拍摄的照片更加生动真实。民用题材的模型并不稀少，但与科学相关的民用题材却十分罕见，本辑将结合视频，为您展示载人潜水调查船“深海6500”的情景制作过程。年后的模玩新品虽然在数量上没有了圣诞商战时的霸气，不过精品的涌现也让人食指打动，本辑将带来这些新品模玩的实物评测，为各位的钱包君牵引指路。

2月22日
全国陆续上市

PSV专辑 VOL.1

大16开224页+DVD光盘

实用与收藏兼备的 PSV权威专辑

索尼新一代掌机PlayStation Vita横空出世，PSV已经成为继PSP后炙手可热的掌上明星。为满足广大玩家的需要，《游戏机实用技术》与《掌机王SP》通力合作，经过两个多月的策划与制作，隆重推出《PSV专辑》系列第一辑。数十万字精彩文章囊括PSV使用技巧、企划特稿、独家专访、新作直击、典藏攻略等丰富内容，力求让玩家一书在手便能运筹帷幄。此外本书附赠的影像DVD，收录大量PSV主机及游戏宣传影像，让你过足眼瘾。

Vita动态

超翔实PSV主机彻底解析，助你迅速成为PSV达人；PSV购买完整攻略，从实体到网店，线上线下双重出击，入手PSV再无担忧。

Vita企划

集合PSV精品文章，解读PSV的过去、现在与未来。另有PSV多款大作的制作人专访，其中更邀请到SCEH董事兼总经理项名生先生，与你分享PSV港版发售前后的点点滴滴。

已上市

Vita劲作

即将上市的PSV劲作前瞻，《Persona4 黄金版》、《忍者龙剑传 Σ 加强版》、《龙之王冠》、《街头霸王对铁拳》，一睹超世代掌机游戏的未来豪华游戏阵容的风采。

Vita攻略

收录《未知海域 黄金深渊》、《真·三国无双NEXT》、《小小变异者》、《大众高尔夫6》、《忍道2》、《圣洁传说 R》、《山脊赛车》、《真·恐怖惊魂夜》、《地狱军团》、《梦幻俱乐部ZERO 携带版》、《苍翼默示录 连续变换 扩张版》共十一款大作详尽攻略，实用心得倾囊相授。

影像光盘

收录至今PSV共52款游戏游戏宣传影像，此外还有PSV官方宣传视频、官方周边介绍与日本PSV首发广告。全程中文字幕，近120分钟的精彩内容，请亲眼见证PSV的精彩瞬间。

ISBN 978-7-88541-243-2
9 787885 412432

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88541-243-2
掌机王光盘定价：12元 （1DVD+1手册）